011. szám

XBOX 360 • PLAYSTATION 3 • NINTENDO WII • PSP • 3DS • DS

a videojáték

KONZOL magazin

www.konzol.eu

2011 ÁPR-MÁJ II. évf. 4. szám
699 Ft
ISSN 2061-8808



MICHAEL JACKSON THE EXPERIENCE

BILLIE JEAN IS EZZEL JÁTSZIK


TARTS VELÜNK A JÖVŐBE!
INNOVÁCIÓ 2011
www.innovacio2011.hu
HELYSZÍN + IDŐPONT
MILLENÁRIS PARK
B CSARNOK
1024 BUDAPEST, FÉNY UTCA 20-22.
MÁJUS 7-9.
NYÍLT NAPOK
MÁJUS 10.
ZÁRTKÖRŰ SZAKMAI NAP
A BELÉPÉS INGYENES!
A jövő informatikája és a legújabb számítógépek testközelben
A legújabb PC és konzoljátékok 3D-ben
Interaktív oktatási módszerek, biztonságos internet, okos iroda
Bemutatók és előadások a színpadon. Gyerekeknek játszóház.
DELL
TOSHIBA Leading Innovation
FUJITSU
hp
SONY make.believe
VAIO
ASUS
intel
acer
LG
TABELLO
NJSZT
Steelcase
Microsoft
Windows Intune
Windows Live Hotmail
KINECT for XBOX 360
Windows Internet Explorer 9
Microsoft Office
Windows 7
Microsoft Surface

De hamar eltelt ismét egy hónap. Amikor az ember arra törekszik, hogy a stáb tagjaival együtt ismét egy tartalmas olvasnivalót adhasson a kezetekbe, bizony lerövidül az idő, mikorra ezeket a sorokat olvassátok, már javában körvonalazódik a következő szám lényegi része. Foglalkozzunk egy kicsit azért a mostanival is. Hpeti az EA felajánlásának köszönhetően több, a kiadó idén megjelenő játékát láthatta, sőt még olyat is, ami majd csak egy év múlva érkezik. A brit területre kiterjedő kiruccanása lényegi, azaz videojátékos információtartalmát élménybeszámolóval tarkítva öt oldalas terjedelemben olvashatjátok.

A jelenleg már kézzelfogható dolgok felett sem repülhetünk el érdemtelenül: a 3DS megjelenése magától értetődően megannyi nyitócím áradatát hozta magával. Míg legtöbbjük megpróbálja meglovagolni a kezdőkínálat előnyeit, nem kevés, de nem is sok játék igyekszik rögvest stabil lábakra helyezni az új kézikonzol szoftverellátottságát. Sikerét azonban ez mit sem gátolhatja, meglátni és megszeretni alapon napról napra növekszik a Nintendo új handheldjének rajongói bázisa. Kitértem már az online részére is a gépnek, ehhez kis módosítás társul jelenleg: a Magyarországról is elérhető netes bolt ígérete megmaradt, az N betűt totemként tisztelőknek májusban kell várniuk az eljövetelt a jelenlegi állás szerint. Addig marad az angol regisztráció. Míg a csinos csecsebecse sokakat magával ragadott, a nagyok lubickoltak a saját zsánerükben: rengetegen esnek rabjául az új Crysis, SHIFT, Dissidia vagy akár a Mortal Kombat nyújtotta örömöknek. Persze van ennél több is, a jelenlegi felhozatalból még a mozgásérzékelős anyagok is jók lettek, csupán a DS maradt igazán érdembeli játék nélkül.

Talán ismétlem magamat, de mindenképp kiemelendő, hogy eddigi és új előfizetőinknek az aktuális, most a kezetekben tartott szám is ingyenes tartalmat szolgáltat. Nyereményjátékaink mellett a grátisz DLC kód ismét a rendelkezésükre áll azoknak, kik belénk vetik hitüket, ingyen, bérmentve, ahogyan tetszik, a kívánt platformra. Korábbi, szép idők elvárása volt a lemezmelléklet – ezt ugye megannyi gépre nem tudjuk belőni. Mindezt viszont oldja a nagyarányú internetelérések száma, amelyek által a lap árának növekedése nélkül tudunk extra jutalmakat szolgáltatni. A digitális disztribúció jól jön olvasónak, rajongónak és persze előfizetőnknek egyaránt.

Egy hónap múlva ismét jelentkezünk, köszönjük, hogy minket választottál megint. Nincs más hátra most sem, minthogy jó olvasást kívánjunk!

RBaly
és a
Konzol Magazin
csapata!



TARTALOMJEGYZÉK

HÍREK-ÉRDEKESSÉGEK

DÉLUTÁNI TEA, EA, LONDON

TESZTJEINK















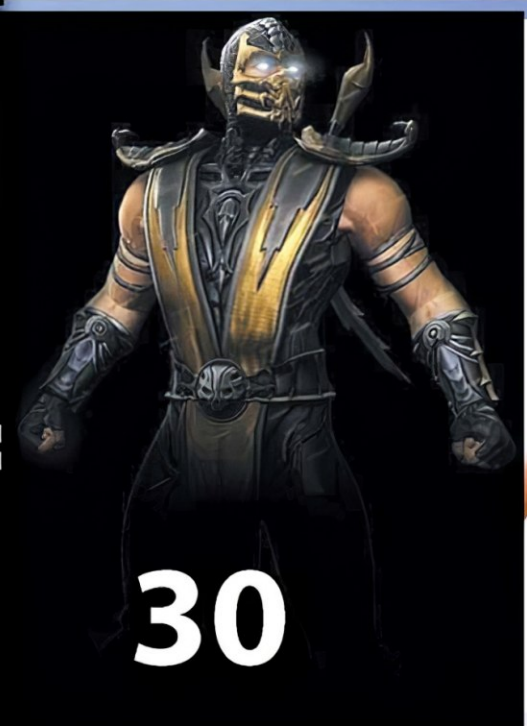














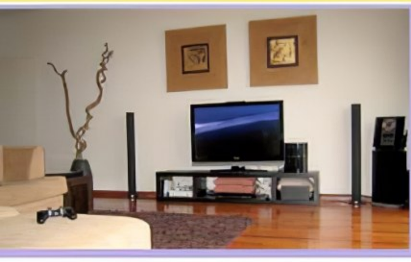
ROVATAINK



Ha már összebratyiztunk, sorolhatom a panaszaimat?



Cliff Bleszinski az Epic Games nagyágyúja az utóbbi időben nagyon is sokat dicsérte a PS3 tulajdonságait és stúdiója is egyre jobba kacsingat a Sony platformja felé, így bizonyosan úgy érezte, itt az idő, hogy előálljon a problémáival is. Magát a konzolt nem, de a kontrollerét annál inkább bírálta. Szerinte a DualShock 3 legnagyobb hátránya a hátsó „trigger" gombokban rejlik, melyek túlságosan kicsik és nehezen elérhetőek. Ezen kívül túl kicsinek is érzi a kontrollert és mindig attól fél, hogy kettétöri játék közbeni izgalmában. Harmadik felvetése a gombok jelöléseit kifogásolta. Ugyanis szerinte geometriai alakzatokról elnevezni egy gombot kb. olyan, mintha egyenesen kanji-kat rajzoltak volna rájuk.
Ezek után azért ismét a játékfelhozatal dicséretébe fogott, de mi persze tudjuk, hogy már előre készül a PS4 bejelentésére, melyen az új Unreal Engine-nek is fontos szerepet szán. Anno az X360 fejlesztése során is elérte a Microsoftnál, hogy a tervezett 256 helyett 512MB memóriával szereljék a konzolt, hogy az Unreal Engine a legjobb teljesítményt nyújthassa.



Te hol játszol a konzoloddal?

Egy amerikai felmérés alapján a tulajdonosok fele a nappaliban helyezi el a konzolokat. Ott a Nintnedo Wii vezet, míg az X360 inkább a gyerekszobák nélkülözhetetlen berendezési tárgya. Amerikában furcsa mód a fiatalabb korosztályt is megcélzó Wii csupán a harmadik helyet foglalja el a PS3 után. A harmadik helyiség, ahol a legtöbbet használatban vannak a videojátékok a feleségek, barátnők „legnagyobb örömére" a hálószobák, de az amerikai válaszadók bizonyos százaléka szívesen játszik a teraszon/erkélyen, pincében vagy akár a konyhában is.

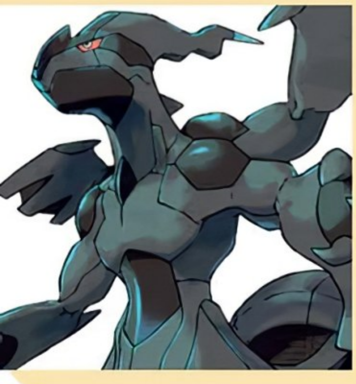


Kizsákmányoló

Ezt a szót maga az EA egyik vezető menedzsere, Ben Cousins használta akkor, amikor a mai játékok 60 dolláros árképzéséről beszélt. Szerinte rossz üzleti modell, hogy a vevők már azelőtt fizetnek a játékért, mielőtt kipróbálhatnák – ezért a jövő a free-to-play szárnyalását hozza majd. Azt is mondta, hogy a jelenlegi „fizess és játszhatsz" üzleti modell nagyon is „durva", és mindenképp el kell terjednie annak a szemléletnek, hogy a játékosok szabadon kipróbálhassák az adott játékot – és ha nem lelik benne örömüket, nyugodtan távozhassanak fizetés nélkül is. A stockholmi székhelyű Easy Studios vezetője nem is alaptalanul tesz ilyen kijelentéseket. Elég tapasztalatot szerzett ezen a piacon a Battlefield Heroes, Battle Forge és a készülő Battlefield Play 4 Free fejlesztése során, hogy ilyen megállapításokra jusson.

7 millió

A Pokémon sorozat és játékok megszállottjait mit sem érdekelte, hogy nyakukon van a 3DS megjelenése. A Pokémon Black and White 2 hét leforgása alatt csak az Egyesült Államokban 2 milliónál is több példányban talált gazdára, amit a japán adatok további 5 millióval fejeltek meg. Ezek után higgyen valaki a Facebook játékok királyának, a Zynga-nak vagy az Angry Birds fejlesztőjének, a Rovio Mobile-nak, akik gőzerővel akarják már temetni a konzolokat…



Az Xbox „eszenciája" az atomerőműben

A fukushimai atomerőmű meghibásodott reaktorának nehezen, vagy egyáltalán nem megközelíthető részeit egy speciális, Xbox 360 kontrollerrel irányítható robottal vizsgálják a szakemberek. A Talon névre keresztelt szerkezet a nukleáris sugárzáson kívül több ezer más veszélyes anyagot képes felismerni, ezen kívül éjjellátó kamerákkal, valamint nagy érzékenységű mikrofonokkal is felszerelték, és a vízzel elárasztott területekre is bemerészkedhet, mindezt úgy, hogy a szakemberek biztonságos távolban egy X360 kontrollerrel a kezükben a monitoron követhetik végig a robot útját. A szerkezet amerikai feltalálói valószínűleg azon korosztályból kerülhettek ki, akik már a konzolokon nőttek fel.





Alelnök úr

Meglepő hír érkezett a Konami háza tájáról. Hideo Kojima, a Metal Gear Solid széria atyjaként világhírűvé vált japán videojáték guru és a Konami-n belül működő Kojima Productions alapítója mostantól a kiadóóriás egyik alelnöki tisztségét is betölti. Elemzők szerint eme lépéssel a Mester még nagyobb szabadságot kapott kreatív ötletei kibontakoztatásához. Reméljük a már bejelentett és gőzerővel készülő Metal Gear Solid: Rising után ismét valami nagyszabású projektbe vágja a fejszéjét Kojima-san, és nem foglalja le túlságosan is az új pozíció.

Kiemelkedő lesz!

Jeep Barnett (ő nem egy terepjáró típus), a Valve programozója lelkesen adott interjút a készülő Portal 2 PS3-as verziójáról. Állítása szerint „kiemelkedő lesz a konzolos játékok közt" a PS3-as változat, mely a világon elsőként integrálja a Steamworks funkcióit konzolra. A PS3-as játékosok minden tekintetben összeköttetésben lesznek a PC-s játékosokkal is. Ugyanúgy gyűjthetik majd a STEAM-es achikat, chatelhetnek barátaikkal és kihasználhatják a szolgáltatás minden funkcióját, de a Valve nem csak ezzel kedveskedik a PS3-as vásárlóknak: ugyanis a lemezes kiadás tokjában egy kód is elhelyezésre kerül majd, mellyel teljesen ingyen letölthetik PC-re is a játékot, hogy ha azt a verziót is ki szeretnék próbálni. Ez reklám a Steam-nek is, de Barnett szerint, ha a Microsoft is belátná az ebben rejlő lehetőségeket, végre megalkothatnák a játékosok igazi nagy családját, ahol nem számítana, hogy ki milyen platformmal csatlakozik – mindenki közösen tudna játszani egy jót.



Legenda születik



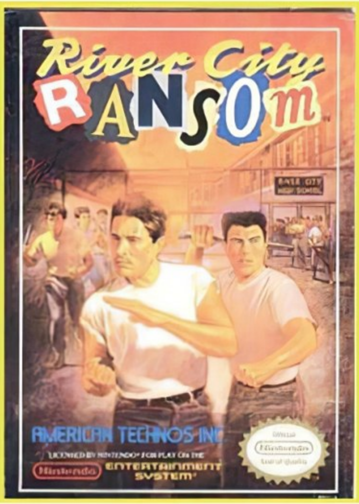
A Ubisoft nagyon komolyan gondolja, hogy beírja a videojátékok történelemkönyvébe Assassin's Creed sorozatát. Már többször adtunk hírt róla, hogy a cég miféle akciókat szervez, képregényeket ad ki, hogy a játék története még komplexebb és vonzóbb legyen. Most felhívásban toboroznak szerzőket az Assassin's Creed Encyclopedia megírásához, melyre bárki jelentkezhet, aki érez magában egy kis írói vénát, ismeri a játék világát, és természetesen tökéletesen beszél angolul. Ha mindhárom illik rád, jelentkezz bátran! A stúdió nem zárkózik el a világ bármely pontjáról jelentkező tehetségek elől és szívesen fogad minden olyan írást, mely beleillik az AC világába.



Az árat mi szabjuk meg

Míg az EA a játékok árának redukálása felé kacsingat, addig a Square Enix bizony a konzolos értékesítésben kialakított piaci modelljét próbálja az iOS (iPhone, iPod Touch, iPad) platformra ráerőltetni – és láthatóan sikerül is neki. A Final Fantasy III Apple készülékekre érkezett portja nem csekély 15.99 dolláros árral landolt az App Store-ban, ami egy mobiljáték esetében – főleg, hogy egy régi cím feleleventéséről van szó – nagyon magas árnak mondható. Mindezzel a kiadó nem sokat foglalkozik. A játék remek értékeléseket kap (ismét) és az almás kütyük vásárlói sem panaszkodnak az árra.

Feltámadás



A NES korszak egyik leghangulatosabb co-op beat'em up játéka, a River City Ransom több mint 20 év szünet után folytatást kap. Az új rész munkálataiból az eredeti gárda magja is kiveszi a részét. A szoftver hírek szerint 2011-ben X360-ra és Wii-re, majd 2012-ben PC-re is letölthető lesz. PS3-as portról sajnos nem beszéltek egyelőre. Aki nem is találkozott az eredeti játékkal, az minden bizonnyal felismeri a képről a karaktereket, hisz régen a Magyarországon nagyon népszerű „sárga kazettás konzolokra" megannyi átirata, koppintása fellelhető volt a piacokon. A game hangulatát a humorán kívül az is fokozta, hogy barátainkkal közösen egy TV előtt ülve is játszattuk abban az időben, amikor az online multi fogalmát még csak hírből sem lehetett hallani, így óriási bunyók zajlottak le minden délután a suli után a nappalikban.

A Sony-nak mégsem nyereséges annyira az MMO piac?

Talán ezt támasztja alá az a tény, hogy a több jelenleg is futó mellett két legújabb MMO projektjéért, a HOME-ban játszható Free Realms-ért és a DC Universe Online-ért is felelős Sony Online Entertainment egyik napról a másikra leépítette az alkalmazottak egyharmadát. Az 5 stúdióból álló részlegnél 4 csapat is megvált a tagok több mint felétől, és sajnos ködös pletykák szerint többet fenyeget a bezárás is. Reméljük a fejlesztők mihamarabb találnak új állást, hisz az iparág a krízis ellenére is mindig növekedésben volt.



Remake

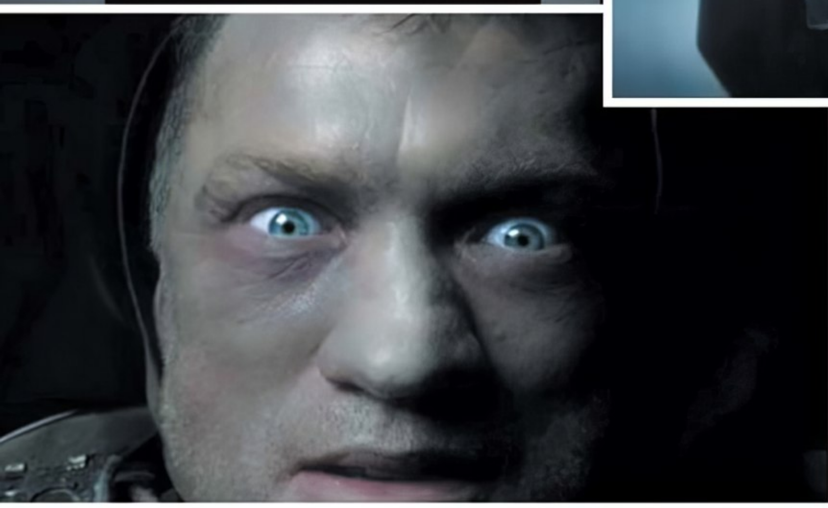
E hónap a régi nagy kedvencek feltámadásáról szólhatott leginkább. Az 1993-as, Amigára, SNES-re, Sega MegaDrive-ra és a hazánkban kevésbé elterjedt 3DO-ra, valamint Atari Jaguar-ra is megjelent Syndicate izometrikus nézetű, valós idejű taktikai lövöldözős játék (ugye milyen szép hosszú megnevezés?) újraélesztése 2006-ban még csak az eredeti fejlesztő stúdió, a Bullfrog Productions egyik alapító tagjának, Peter Molyneuxnak kósza ötlete volt. Végül úgy látszik, hogy a jogtulajdonos EA 2011-ben végre beadja a derekát és elkészíti a folytatást. Molyneux ma is ugyanolyan szívesen közreműködne, mint 2006-ban és máris felajánlotta minden tudását a kiadónak, hogy az új rész a lehető legtöbbet hozza vissza a '93-as elődből.

Outsourcing: Intro

Te sem hagyod ki a frissen vásárolt játék intróját ugye? Alig várod, hogy kedvenc játéksorozatod legújabb részéből megérkezzen a bemutató trailer? Belegondoltál-e valaha abba, hogy milyen közös pont köti össze a játékipar utóbbi éveinek meghatározó címeit? Bizony, az első képsorok! Az első reklámfilm, mely a vásárlásra késztet. A mozgófilm, mely alatt még csak markolászod a kontrollert. A bevezető videó, mely még jobban lázba hoz.

Egy új tendencia söpör végig a videojáték iparban. Az Outsourcing lényege, hogy bizonyos feladatokat külsős, főleg erre szakosodott stúdióknak adnak ki. Legyenek azok 3D modellek, hangeffektekek, zenék, mozgássorozatok az animátorok számára, vagy maga a bevezető videó, esetleg akár a játék első trailere, reklámfilmje.
E havi cikkünkben az animációs filmek irányából közelítjük meg az Outsourcing témáját. A legnagyobb fejlesztő stúdiók is előszeretettel fordulnak animációs filmes csapatokhoz, holott azt hihetnénk, hogy az akár több száz főt foglalkoztató játékfejlesztő gárdák külön divíziót foglalkoztatnak erre a célra. Korántsem mindig ez a helyzet!
Az OS lényege, hogy a stúdió minőségi munkát kapjon meg lehetőleg a határidők betartásával úgy, hogy a feladatokra ne kelljen új szakembereket toboroznia. Ezzel megspórolja a betanulási, beilleszkedési időt, elkerüli, hogy a cég hirtelen duzzadjon nagyra létszámában, és nem utolsó sorban más feladatokra így jobban tudnak koncentrálni. Ott van az a tény is, hogy jobb minőséget is érhetnek el azzal, hogy válogathatnak, versenyeztethetik a külsős cégeket, mintha belső kapacitásból oldanák meg a feladatot.
A film- és reklámipar sokáig nagyon is eltért a játékfejlesztéstől, de a mai kor játékai és játékosai már profibb, filmszerűbb animációs filmeket igényelnek. Szükség van a filmes szemléletre, tapasztalatokra ahhoz, hogy az intro vagy a trailer a várt hatást keltse, ezért filmes vagy reklámfilmes háttérrel rendelkező szakemberek rendezik, felügyelik ma már az ilyen videók elkészítésének nagy részét. Három erre szakosodott cég rövid történetén keresztül szeretném bemutatni ezt a világot, melyek platform, játékstílus és minden, számunkra, játékosok számára fontosnak tartott előzmény nélkül ontják magukból a minőségi filmeket, és melyeken rengeteg játékos képes heves vitába szállni érveivel az egyik mellett és a másik ellen, holott nincs tudatában annak, hogy a valódi készítő a háttérben egy és ugyanaz a stúdió vagy akár rendező.



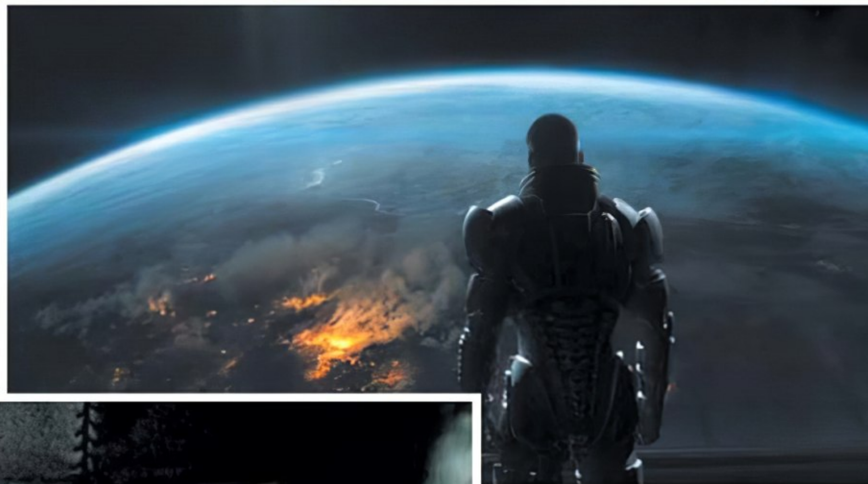


Kezdjük külföldön és ismerjük meg a Mothership nevű animáció filmes stúdiót. 2009-ben alakultak, de történetük nem ekkor kezdődik. A kis csapat annak a Digital Domain nevű filmes speciális effekteket gyártó stúdiónak a „gyermeke", mely 1993 óta tartó fennállása alatt többek közt a nagyszabású Titanic, Apollo 13, Ötödik elem, Én a robot, Holnapután, Star Trek, Transformers és nem utolsó sorban a Tron látványvilágáért felelős. Alapítója annak az Industrial Light & Magic stúdiónak volt az oszlopos tagja, mely a Star Wars filmjeivel új korszakot nyitott a filmes speciális effektek terén. 2002-ben a stúdió létrehozta a D2 Software nevű leányvállalatát, mely azóta is a filmes utómunka egyik legelterjedtebb szoftverét, a díjnyertes Nuke-ot fejleszti. 1993-as megalakulásuk után James Cameron állt a stúdió mellé, majd 2006-ban egy új társaság vásárolta meg őket, melynek többek közt Michael Bay, a Transformers filmek rendezője is tulajdonosa. Ez után kezdtek jobban belekóstolni a mozifilmeken kívül a videojátékok világába is. 2007-ben az akkor még reklámfilm és videojáték rendezőként (Gears of War 1) tevékenykedő Joseph Kosinskiellel közösen készítették el a HALO 3 azóta is híres reklámfilmjét, a Starry Night-ot és a Gears of





War Mad World c. bemutatóját – onnantól kezdve beindult a gépezet. A Digital Domain több reklámfilmet is forgatott a Gears of War sorozathoz, így a Gears of War 3 kapcsán is az ő nevük merült fel, de a stúdió a speciálisan videojátékokhoz készülő filmjeit már átadta az újonnan alakult csapatának, és ezzel Vernon Wilbertnek. Mr. Wilbert igazi veterán a szakmában. Olyan filmek utómunkálatai fűződnek a nevéhez, mint az: Én a robot, xXx, Harcosok Klubja, Ötödik elem, stb. VFX Supervisorként szintén kivette részét a Mad World és a Starry Night videókból, de a Gears of War 2-höz is ő készíthette el a Last Day és a Rendezvous filmeket. Az Assassins's Creed II-höz készült Eyes rövidfilm is az ő nevéhez kapcsolható. A Gears of War 3 Ashes to Ashes intróját pedig egyenesen az Epic Games Unreal Engine-jében készítette el, míg legutóbbi munkája nem más, mint a Killzone 3 szemet kápráztató bevezető képsorai. A kapcsolatot a videojátékok világával nem csak a filmes rendezővé (Tron)







avanzsált Joseph Kosinskiel adja, hanem egy San Francisco-i cég is, az AGENCY215, mely a Microsoft számára készít videojátékokról szóló reklámokat és a Kinect kampány reklámfilmjeit is. Ők rendelték meg vagy készítették el az összes HALO reklámfilmet (a Magyarországon forgatott Halo 3 ODST: The Life címűt is.), de például a Fable III-hoz, Alan Wake-hez és a Forza 3-hoz is forgattak reklámot. Innentől már szinte követhetetlen a stúdiók láncolata és kapcsolati rendszere.

A magyar szál. Bizony nem kell messzire mennünk, hogy hasonló stúdióra bukkanjunk. A budapesti székhelyű DIGIC PICTURES külön megér egy cikket, de a szűkös hely miatt csak egy gyors bemutatót tartanék róluk. Az ő pályafutásuk 2003-ban kezdődött nem is akár milyen starttal! Az Armies of Exigo gyönyörű intrója és átvezető videói gyorsan ismerté és elismerté tették az „újonc" társaságot. Ekkor még fiatal stúdióként vettek részt a Terminator 3 film utómunkálataiban, így ők a Mothershiphez képest fordítva, a videojátékok világából érkezve kóstolhattak bele a filmezésbe. (Köszönhetően Andy G.



Vajnának, aki egyben tulajdonosa is a stúdiónak.) Ezután következett az igazi és még nagyobb, már nemzetközi vízhangot is keltő Warhammer: Mark of Chaos reklámfilmjük, melyet több konzolos cím is követett: az Universe at War: Earth Assault, a rosszabbul teljesítő, de trailerében sokat sejtető Alpha Protocol, a semmiből jövő, mégis jó kritikát kapott Darksiders, a díjnyertes Assassin's Creed 2: Velence intro, az AC: Brotherhood bevezető videója, a Dragon Age 2 első trailere és a legújabb Mass Effect 3 első napvilágra került képsorai – de ezek mind csak a jéghegy csúcsát képezik. Profizmusuk idehaza kevésbé, külföldön annál is inkább ismert és elismert.
Mint látod, a videojáték-fejlesztő stúdióknak szükségük van olyan külsős csapatokra, melyek magukba tömörítik a szakma legjobbjait. Sokéves tapasztalattal bírnak az animációs filmek rendezésében, minden erőforrással rendelkeznek ahhoz, hogy a megrendelt rövidfilm a lehető legjobb minőséget és a várt eredményt hozza. Ezentúl ha szájtátva nézed az intrókat, gondolja arra, hogy ezt akár tőled pár kilométerre is készíthették vagy, hogy talán az rendezte, akinek előző este még a legújabb filmjét néztétek meg a moziban a haverokkal.

nomad

Bermuda-háromszög, azaz rejtélyek köre a négyzeten

Voltál már Bermudán? Voltál már bermudában? A két kérdés között óriási a különbség! Amennyiben van olyan olvasónk, aki az elsőre igennel felelhet, annak minden bizonnyal bejött az élet, és irigylésre méltó, világlátott ember. Úgy vélem azonban, azok vannak többen, akik csak a második kérdésre bólinthatnak helyeslően. Ők minden bizonnyal nagy kedvelői a közismert, térd alá érő nadrágnak. Arra nagyon figyeljünk, hogy ne keverjük össze a kettőt! Mert egyáltalán nem mindegy, hogy mit keverünk: Bermudákon koktélt, vagy bermudában maltert. Fontolóra vettem, hogy a két téma közül melyik érdekelheti jobban a kedves olvasókat. Némi tanakodás után úgy döntöttem, hogy a bermuda nadrágról valószínűleg kevesen szeretnének olvasni, hiszen a Konzol nem egy szabászati szaklap. És még ennél is kevesebbeket izgat, hogy milyen rejtély lapulhat e kitűnő nyári pantallót viselő férfiember nadrágja mögött. Ne is gondoljunk bele, inkább foglalkozzunk a szintén rejtélyes és titokzatos Bermuda-szigetekkel. Pontosabban a Bermuda-háromszöggel, amely a szigetcsoportról kapta nevét. Felszállásra felkészülni, öveket bekapcsolni, irány a Sargasso-tenger! Remélem, senki sem tűnik el váratlanul közös utazásunk során, és épségben, érdekes történetekkel gazdagodva átvészeljük a ránk váró négy oldal eseményeit.



Bízom benne, hogy odafigyeltetek földrajzórákon, mert egy kis geográfiával kezdünk. Nyugalom, nem Markotabödögét kell megkeresni vaktérképen, hanem a Bermuda-háromszög elhelyezkedését szeretném ismertetni. Egyébként Markotabödöge tényleg létezik, és remélem nem sértettem meg a kedves kis falu egyetlen lakóját sem! Sőt! Amennyiben van markotabödögei olvasónk, és ezt lakcímkártyával igazolja, személyesen viszek neki egy tiszteletpéldányt a Konzol magazin következő számából! Szóval a Bermuda-háromszög délnyugati irányban, nagyjából 8000 km-re fekszik Markotabödögétől. Egy kicsit pontosabb meghatározás szerint Florida és Kuba partjaitól keletre húzódó területről van szó az Atlanti-óceánon, amelynek csúcspontjait Miami, Puerto Rico és a Bermuda-szigetek alkotják. Ez a – földrajzi mércével mérve – kicsike terület vált évszázadok alatt a sok-sok megmagyarázhatatlan eset főszereplőjévé. Legendák persze nem születnek csak úgy maguktól! Tehetségkutató műsorok, vagy titokzatos rejtélyek kellenek hozzá. Az előbbire sosem nevezett a Bermuda-háromszög, bár több repülőt tüntetett el, mint a csúcsformában lévő David Copperfield. Inkább az ott történt események tették híressé. Nézzünk meg néhány ilyen érdekes feljegyzést a múltból.

Az első dokumentált esethez nemcsak térben, de időben is utaznunk kell, egészen a XV. század végéig. Ekkoriban történt, hogy Cristóbal Colón, vagy ahogy mi ismerjük Kolumbusz Kristóf, egy nagyszabású terven dolgozott. Azon egyszerű oknál fogva, hogy a Föld gömbölyű, úgy vélte, nyugat felé indulva talál egy gyorsabb hajózási utat Indiába. Mivel Kristófunk tökös legény volt, így igazát tettekkel próbálta bizonyítani. Tengeri útját úgy képzeljük el, mint egy legdurvább hardcore fokra állított hajószimulátort, amelyben betegségek, zátonyok, növekvő elégedetlenség és fokozódó kimerültség nehezíti a játékos életét. Kolumbusz azonban sikerrel vett minden akadályt és eljutott a Sargasso-tengerig. A Bermuda-háromszög itt egyfajta pályavégi főellenségnek is felfogható, mivel éppen ezen át vezetett az útja hős tengerészünknek. Talán csak a hosszú és reménytelennek tűnő utazástól megtépázott idegei, vagy a szintén megviselt legénység között lábra kapott szóbeszéd az oka, de a hajónaplóba furcsa bejegyzések kerültek. Őrült táncot járó, bolond tájolóról, idegennek tűnő, sosem látott fényekről, magasból érkező tűzlabdákról szól az 500 éves irat. A kapitány végül sértetlenül áthajózott a veszélyes szakaszon és megnyugodva ért partot. Hatalmas „Congratulations!" felirat ugyan nem fogadta, de találkozott néhány rézbőrűvel, így Kolumbusz hátradőlve nyugtázta, hogy megérkezett Indiába. Nem is sejtette, hogy félúton sem jár, és valójában felfedezte az Újvilágot. Abban azonban egyetérthetünk, hogy teljesítményéért komoly mennyiségű Achievement-et vagy Trófeát érdemel, attól függően, hogy melyik masinát preferáljuk.

A következő fontos időpontunk 1821. májusa. Nagy ünnepre készültek ezen a tavaszon a Washington Hajóépítő Műhelyben, mert másfél éves építés után elkészült a flotta új büszkesége, az USS Grampus. A szkúner típusú, 174 tonnás vitorlás legfontosabb feladata a Karib térségben működő kalózok megfékezése volt – Jack Sparrow kollégái ugyanis a megfelelő ellenszolgáltatás nélkül



tartottak igényt az erre járó kereskedelmi hajók rakományára. Még áfás számlát sem adtak. A derék tengerészeknek ekkoriban még nem volt lehetőségük a Fogyasztóvédelmi Felügyelethez vagy a Pénzügyőrséghez fordulni. Amennyiben mégis hangot adtak méltatlanságuknak, úgy a kalózok fizetség gyanánt a tengerbe hajították őket. És ezt még finoman intézték el! Az USS Grampus azonban megoldást kínált a problémára. Vízre bocsátása után számos ütközetben vett részt több kapitány irányítása alatt. Hatalmas tengeri diadalokat aratott, és volt, hogy legyőzték, de még súlyos sérülések árán is mindig a vízfelszínen maradt. 1843. március 15-én azonban elhagyta a szerencséje. Nem ütközetben süllyesztették el és zátonyra sem futott. A számos csatát megélt veterán hajóval furcsa dolog történt. Remek időjárási viszonyok között, csendes vizeken szelte a habokat, amikor egyszerűen eltűnt. Nyoma veszett a 150 fős legénységének is. Ugye kitaláljátok, hogy hol? Természetesen a Bermuda-háromszögben. Az esetét soha nem oldották meg és a roncsait sem találták meg.



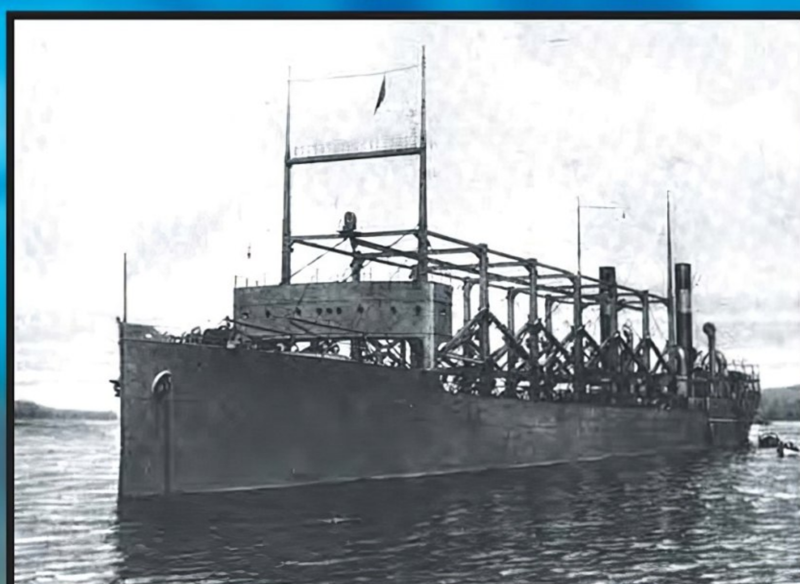
Ezután 50 év üresjárat következett. Nem történt semmi említésre méltó az „Ördög-háromszögben". Az eseménytelenségnek végül egy másik üresjárat vetett véget. Ezt szó szerint kell érteni, ugyanis egy kibontott vitorlákkal közlekedő hajóra akadtak, amelyről azonban hiányoztak az utasok és a teljes legénység. Ez a hajó volt a Mary Celeste, amelynek története a Bermuda-háromszög legfurcsább esetei közé tartozik. Na, de ne szaladjunk előre, nézzük szépen sorban, hogy mi történt:

1872. december 5-én David Morehouse kapitány éppen ebédelni készült. Hajója, a Dei Gratia vitorlás jó szélben, gond nélkül haladt, így a kapitány elégedetten méregette a tányérjában pihenő sült csirkét. Már épp villájára tűzött egy falat illatos pipipúsit, amikor első tisztje a kabinba lépett és sürgős ügyben a fedélzetre hívta őt. A kapitány kelletlenül hagyta magára ízletesnek ígérkező csirkéjét, de végül szó nélkül követte az első tisztet. A fedélzetre érve aztán megértette a sietség okát. Közvetlenül mellettük haladt el egy másik vitorlás, amelynek oldalán jól olvasható volt a név: Mary Celeste. Morehouse kapitány emlékezett a hajóra, alig egy hónappal korábban látta New Yorkban kifutni. A vitorlás feltűnése önmagában még nem lett volna különös, annál furább volt viszont, hogy a fedélzetén egyetlen lelket sem láttak. Talán bújócskát játszanak a matrózok? Kizárt! Ezt az elfoglaltság életidegen a kemény életű tengeri medvéktől. Berúgtak volna? Ez már sokkal jellemzőbb szabadidős tevékenység a matrózokra nézve, de még ilyen esetekben sem lenne kihalt a fedélzet. Morehouse kapitány



sosem játszott Activity-t, így aztán találgatni sem szeretett. Inkább átparancsolta néhány emberét a Mary Celeste-re. A rejtély azonban ezután sem oldódott meg, sőt, egyre különösebbé vált. A hajónaplóba 14 nappal korábban írták az utolsó bejegyzést, amely arra utalt, hogy a hajó két hete bolyong emberek nélkül. Ennek ellenére a visszatérő matrózok arról számoltak be, hogy gőzölgő teát és még meleg csirkét találtak a szellemhajón. Márpedig friss csirkehúst a vegákon kívül csak nagyon nyomós ok mellett hagy magára egy tisztességes ember. A legjobb példa erre maga a kapitány, aki a hír hallatán egy pillanatig fátyolos szemmel gondolt a kajütjében hagyott remek ebédjére és a desszertnek szánt rumra. De aztán erőt vett magán és személyesen is meglátogatta a másik hajót, hogy kiderítse mi történt. Sértetlenül meglelték a Mary Celeste teljes rakományát, a hajózást segítő műszereknek azonban nyoma veszett, a kajütlakokat pedig egytől-egyik bedeszkázták. Mi történhetett pontosan a hajóval a Bermuda-háromszögben? Máig nem derült ki. A nyomozás nem vezetett eredményre.

Ezután a XX. század közepéig egyre több rejtélyes eset követte egymást. Sajnos nincs elég hely arra, hogy mindegyikről részletesen beszámoljak, de a fontosabbakat mindenképpen megemlítem. A 20 000 tonnás USS Cyclops az amerikai haditengerészet szénszállító gőzhajója volt. Ez az első jármű a Bermuda-háromszögben eltűntek közül, amely rádióval volt felszerelve. A berendezés azonban nem sokat segített. 1918-ban a hajó rádiójele örökre



BERMUDA-HÁROMSZÖG

megszűnt. Emléke és tevékenysége azonban tovább élt, mert a magas rangú tisztek a gőzös eltűnése után begőzöltek, beosztottjaik pedig szénné dolgozták magukat, hogy megtalálják a szénszállítót. Eredménytelenül. A hajónak és több mint 300 tengerésznek nyoma veszett. Nem járt szerencsével a 19. repülőraj sem 1945. decemberében. Az öt TBM Avenger típusú torpedóbombázóból álló kötelék története talán a leghíresebb a Bermuda-háromszög eseményei közül. A gépek a floridai Fort Lauderdale katonai támaszpontról indultak gyakorlórepülésre. Két órával a felszállás után megzavarodott iránytűre panaszkodtak a tájékozódásukat vesztett pilóták. Taylor főhadnagynak, a kötelékparancsnoknak ezek voltak a rádión fogott utolsó szavai: „milyen furcsa… itt minden olyan különös… még az óceán színe is szokatlan…" Ezt követően mind az öt repülőgép eltűnt a radarról. Aznap az amerikai légierő nemcsak a bombázókat vesztette el, hanem a keresésükre küldött hidroplánt is, amely 24 perccel a felszállás után szintén nyomtalanul eltűnt. Az esetről





Steven Spielberg is megemlékezik a Harmadik típusú találkozások című filmjében, amikor az egyik jelenetben az öt gép hirtelen előbukkan a semmiből.

Az elmúlt 500 évben regisztrált események száma meghaladja a százat, amelyek során több mint ezer ember tűnt el nyomtalanul. Szándékosan nem azt írtam, hogy ezek vesztették életüket, hiszen sokan egy természetfeletti világ vagy földönkívüli civilizáció átjárójának tartják a Bermuda-háromszöget. E feltevés szerint nem haltak meg az emberek, csupán „elutaztak" egy ismeretlen helyre. Érdekes, hogy az ismert esetek többsége az elmúlt 80 évben történt. Ez persze betudható a nagy számok törvényének is, hiszen repülőgép csak közel száz éve létezik, és a hajók száma is töredéke volt a napjainkban ismert tengeri forgalomnak. Nem véletlen az sem, hogy a Bermuda-háromszög elnevezés is csak 1964-ben született meg. Ekkor figyelt fel a világ a nagyszámú furcsa eseményre egy újságcikk nyomán és ekkoriban indultak meg a kutatások korábbi esetek után. Képzelhetitek, mekkora volt a nagy össznépi szemöldökráncolás, ahogy egyre-másra bukkantak fel a térségben történt rejtélyek az elmúlt évszázadokból. Ezekből az esetekből már ti is megismertetek néhányat, ha szorgalmasan, az elejétől kezdve olvastátok a cikket. A Bermuda-háromszög kifejezés tehát megszületett, ám igazán közismerté és általánosan elfogadottá csak 5 évvel később vált, Charles Berlitz hasonló című könyve alapján. Az író alapos munkát végzett, összegyűjtötte és rendszerezte a rendelkezésére álló tényeket és adatokat. Nem kívánt magyarázatot adni az eseményekre, azt inkább az olvasók fantáziájára bízta, de műve mindenképpen mítoszt és rejtélyt sugallt. Könyve hangos sikert aratott, amelynek köszönhetően a Bermuda-háromszöget a modern idők egyik legnagyobb legendájaként tartják számon.

Magyarázatok persze vannak. Akadnak olyanok, akik szerint csak szenzációkeltésről van szó, mások pedig tudományos alapon közelítik meg a kérdést. A legegyszerűbb felfogás szerint minden tengerész egy részeges marha, akik a megfelelő mennyiségű párlat bevitele után parabolikus pályagörbét írnak le a fedélzeten és közben persze furcsa dolgokat észlelnek. Ezt a feltevést sem

bizonyítani, sem cáfolni nem tudom, mert még soha nem ittam alkoholt… hajón. De találgatások helyett inkább nézzük, hogy miféle magyarázatok születtek a Bermuda-háromszög titkának megfejtésére.

Viszonylag új keletű érvelés a gázbuborék. Töltöttél már hosszabb időt kis légterű helyiségben olyan személlyel, aki előtte kiadós babfőzeléket vagy káposztát ebédelt? Már biztosan szagot fogtál, és tudod, hogy mire szeretnék kilyukadni. Aki átesett ilyen élményen, annak nem kell magyarázni: a metángáz veszélyes! Picit sarkított a példa, de gondold el mindezt sokkal nagyobb méretekben. Az elmélet szerint a Bermuda-háromszög alatt húzódó kontinentális lemezben nagy mennyiségű metángáz keletkezik, amely időről-időre a felszínre jut. Óriási gázgömbökről van szó, amelyek képesek megmérgezni az embereket, sőt, még az alacsonyabban haladó, kisebb repülőgépekre is veszélyes lehet. Ráadásul a metán a levegővel keveredve gyilkos elegyet alkot, amely már egy apró szikra hatására robbanást okozhat.
Sokan a térségre jellemző viharos időjárást teszik felelőssé. Tény és való, hogy nem ritkák errefelé a hurrikánok és trópusi viharok. Gyakoriak a 20 méter magas hullámok és a 220 km/órás szél. Ám mindez szemben áll azzal a ténnyel, hogy a hajók és repülőgépek általában csendes, tiszta időben tűntek el. Az időjáráshoz kapcsolódik egy másik elmélet is, amely szerint az infrahang a hunyó. Hallatlan elképzelés! A lényege, hogy a térségre jellemző viharok során infrahang keletkezik, amely több ezer kilométeren át kiterjed. Élőlényekre és gépekre egyaránt hatással lehetnek ezek az alacsony frekvenciájú hullámok. Az embereknél depressziót, levertséget vagy rosszabb esetben szívmegállást okozhat a rezgésszám, míg a gépek esetében az illesztésekre és finom műszerekre lehet veszélyes a rezonancia.
Érdemes megemlíteni a Golf-áramlatot, amely érinti a Bermuda-háromszöget is. Ez a folyamatosan mozgásban lévő óriási víztömeg egy óriási folyóhoz hasonlítható, amely a Mexikói-öböltől eljut egészen Észak-Európáig. Az erős sodrás magyarázatot adhat arra, hogy miért nem találták meg soha egyetlen eltűnt repülőgép vagy hajó roncsát sem.



Sokan egy titkos amerikai kutatóközpontot gyanítanak a tenger mélyén. Valószínűleg nem az Xbox720 fejlesztése folyik itt, hanem katonai kísérletek. Az összeesküvés-elmélet rajongók szerint olyan fegyvereket tesztelnek, amelyek képesek nagy távolságból hatással lenni a célpont idegrendszerére és pszichikai állapotára. Érdekes elképzelés, de semmiféleképpen nem magyarázza a 70-80 évvel korábbi eseményeket. Mert tudnak ezek az amcsik, de azért még ők sem járnak 100 évvel a világ előtt.
És végül meg kell említenem a földönkívülieket is. Lehet, hogy nem is az amerikai kormány, hanem az idegenek üzemeltetnek egy bázist a tenger alatt. Talán a kicsi zöld lények űrhajó terminálja, a hozzá tartozó váróval, Duty Free-vel és taxidroszttal együtt. Elképzelhető, hogy a Bermuda-háromszögben eltűnt járművek egyszerűen rosszkor voltak rossz helyen. Véletlenül észlelték az idegeneket, vagy valamilyen oknál fogva a földönkívülieknek volt szükségük rájuk, így hajójuknál, repülőjüknél fogva elrabolták őket.

Létezik még számos elmélet, újabb négy oldal sem lenne elég mindet kifejteni. Többek között tenger alatt élő hatalmas lényekkel, elektromágnesességgel, változó fajsúlyú tengervízzel, időörvénnyel vagy éppen párhuzamos dimenziókkal magyarázzák a titokzatos eseteket. Egyetlen nagy rejtélyre bizonyára még kíváncsiak vagytok kedves olvasók: mit keres ez a cikk a Konzol magazinban? Mi köze van a Bermuda-háromszögnek a videojátékokhoz? Elárulom, hogy az égvilágon semmi! De néha érdemes néhány oldal erejéig kitekinteni a játékok sokaságából és egy kicsit olvasni világunk titkairól.
A PlayStation kontroller ismert gombjai után így azzal zárom soraimat: ne legyünk kockák, szélesedjen a látókörünk, a Bermuda-háromszög mellé máris tehetünk egy X-et!

Szasa



Délutáni tea, EA, London

Utazni mindig jó, akkor meg pláne, ha a végcél London. Abban a szerencsés helyzetben voltunk itt a Konzol Magazinnál, hogy az EA hazai képviselete meghívott minket minden évben megrendezésre kerülő újságírós banzájára, ahol az eszem-iszom mellett természetesen a hamarosan megjelenő játékokról is fátylakat lebbentenek. Én erről egy verőfényes keddi napon értesültem, amikor is Picachu felhívott, hogy lenne-e kedvem kiküldött tudósítósat játszani, illetve tudok-e mást is angolul, mint hogy fákk vagy sh*t, vagy akár ezen szavak kombinációja.

Itt most egy hatalmas sztorit kéne nektek gurítanom arról, hogy a repülőgépünket eltérítették, megmérgezték a kajánkat, különböző nemzetiségű hölgyemények akartak engem megerőszakolni, vagy alvilági kapcsolatokra tettem szert, esetleg kirabolták. Az igazság az, hogy „sajnos" semmi ilyesmi nem történt, ugyanis minden tökéletesen meg volt szervezve, így maximum annyit tudok elmondani nektek, hogy a londoni lányok legtöbbje, nos… máshogy szép, illetve a szépséget illetően kihívásokkal küszködnek.

Maga a rendezvény az angol főváros egy csendes, parkos helyen lévő EA főhadiszállásán volt megtartva. Egy hatalmas terembe vezettek be minket, ahol először csoportokra osztották a jelen lévő zsurnalisztákat. Én két magyar és egy rakás túlbuzgó és kukacoskodó „fhanszia" kollégával kerültem egy csapatba. A nyitóbeszéd megtartása után egy talán még gigászibb helységbe kerültünk át, ahol az enni és innivaló hegyek között ügyesen el voltak helyezve konzolok, amin a show-n szereplő játékok futottak. Odasomfordáltam a vezetőnkhöz, aki vígan közölte, hogy egy jó óra van még az első prezentációig, ezért úgy döntöttem, hogy saját szakállra felkutatok néhány PR-os embert és kinyitom az információ-csapot. Sokat nem is kellett keresgélnem, viszonylag feltűnő jelenség volt a véres kötényköbe és gyilkos mosolyba bugyolált Alice: Madness Returns lányka, így ő volt az első áldozatom.

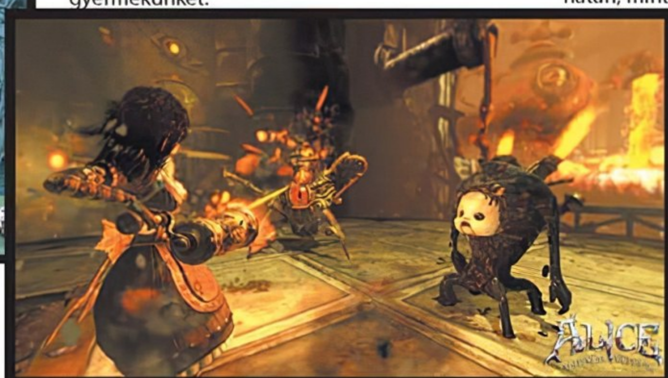
Alice: Madness Returns



Ha a cím nem mond nektek semmit, akkor a hiba nem a ti gépezetetekben van, ugyanis a játék direkt folytatása a csak személyi számítógépekre megjelent American McGee's Alice-nek. A széria



alapjába véve az Alice in Wonderland (Alice Csodaországban) című regényből táplálkozik, de valami embertelen beteg módon ábrázolva azt. Alice itt egy méteres véres konyhakéssel rohangál, különböző módon aprítja darabokra a rátörő ellenfeleket, baltával hadonászik, stb. A Madness Returns 10 évvel játszódik az első rész után, Alice éppen egy elmegyógyintézetben(!) próbálja kiheverni a családja elvesztését. Egy évtizednyi szenvedés után végre kikerül a helyről, de még mindig rémálmok gyötrik, ezért egy pszichiáter gondjaira bízzák. Hősnőnk azonban úgy érzi, hogy a családi birtokot nem egy kósza szikra gyújtotta fel, ezért saját szakállára nyomozásba kezd. A történetről egyelőre ennyit lehet tudni, de szerintem már ezek alapján is érezhető, hogy nem ezzel fogjuk elaltatni gyermekünket.





Maga a játék egy külső nézetes akció-platform cucc (mint pl. a Ratchet & Clank), de egy olyan világot képzeljetek el, mintha Tim Burton aranyosan beteg dolgait összekevernénk Clive Barker rémálmaival. A demópályán rám támadó démonkákat szépen daraboltam, emberi testrészekből összerakott halmokat kerülgettem, logikai feladatokat oldottam meg. Ígéretesnek tűnik a dolog, a kezelés és a kameramozgás teljesen rendben volt már most is, egyedül a külcsínen kellene még egy picit javítani, bár ez tipikusan az a stuff, amit inkább a nyomasztó hangulat fog elvinni a hátán, mintsem a csili-vili grafika – előbbi pedig már most is korrekt. A fejlesztői székben természetesen az előző részt is a tető alá hozó American McGee és nemrég alakult csapata, a Spicy Horse áll, szóval a borzongás garantált. Kőbe vésett megjelenési dátummal rendelkezik a játék, méghozzá 2011. június 17-én kezdhetjük meg a varázslatos utazást, konzolos fronton PS3-on és X360-on.



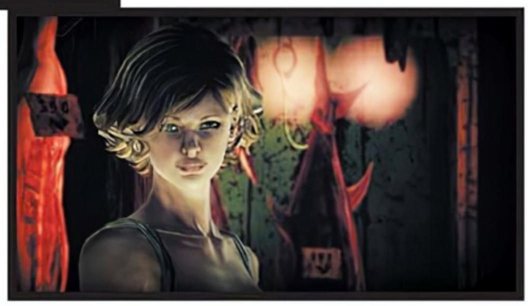
Shadows of the Damned

Miután sikeresen kiszedtem minden használható információt a leányzóból (nem, a személyes elérhetőségét nem sikerült: pajkos mosolylyal az arcán tudatta velem, hogy férjezett) és még mindig volt hátra idő a prezentációkig, megpróbáltam megbarátkozni a londoni gasztronómiával. Piros pont, hogy nem fish&chips volt felszolgálva különböző variációkban, hanem mindenféle tészta, különböző szószokkal. Miközben ebédelni próbáltam a magasított nyakú kínai dobozomból, egy olyan embermagas plakátra lettem figyelmes, ami elkerülte a figyelmem. Hogy mi? A Shadows of the Damned is kipróbálható verzióban van itt? Emberfölötti sebességgel sprinteltem a szabadon árválkodó bőrfotel felé és egy dupla cukaharával bele is huppantam abba.



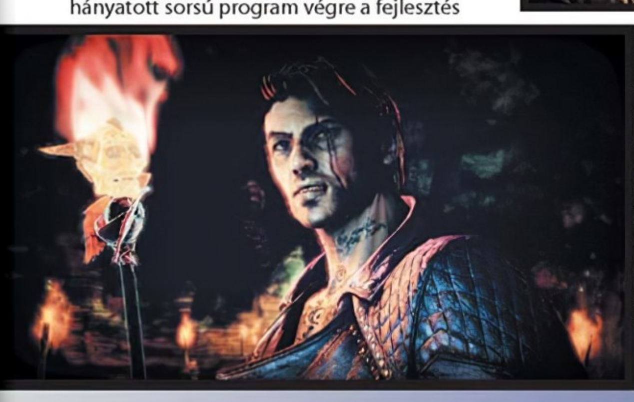


Ha azokat a neveket említem, hogy Suda 51, Shinji Mikami és Akira Yamaoka, mondanak valamit nektek? Ha esetleg nem, akkor segítek: az első két úr a No More Heroes, Killer7 illetve a Resident Evil szériáért felel, míg Mr. Akira a Silent Hill zenéiért és hanghatásaiért kapott számtalan elismerést. Szóval, ha ők hárman összeállnak, akkor ott valami hatalmas nagy dolognak kell történnie, ez lenne a Shadows of the Damned. A kicsit hányatott sorsú program végre a fejlesztés végső stádiumába érkezett, így szerencsére egy korrekt hosszúságú ízelítővel készültek a rendezvényre. A hivatalos közlemény szerint ez egy pszicho akció-thriller játék lesz, ennek megfelelően jó sok vérrel és béllel. Hérószunk Garcia Hotspur, egy igazi tökös démonvadász, kinek stílusa oly gyengéd, mint a legdurvább smirgli és egy gyémántfejű ütvefúró keresztezése. Gaz démonok elrabolják hősünk egyetlen és igaz szerelmét, ráadásul lerángatják a pokol legmélyebb bugyrainak a legmélyebb zugába. Természetesen Garcia barátunk ezt nem hagyja annyiban, felpattan motorkerékpárjára és elindul szétcsapdosni a démonok között.









Eddig ennyit lehetett kideríteni a háttértörténetről, ami várhatóan azért ennél bővebb lesz, de senki se számítson olyan hihetetlen mélységekre, itt nem ez a fő csapásirány. Az egész játékot egy szóban tudnám jellemezni: badass! A látványt úgy képzeljétek el, mintha a Devil May Cry-t és a legutóbbi Resident Evil-t keresztezénk. Egyébként, ahogy a trailerek alapján is láthattátok, ez is egy külső nézetes akció… nem, inkább mészárlós-lövöldözős anyag lesz, váll fölötti kameranézettel, nagyon hasonló, mint ami a RE4-5-ben is volt (a pontosan ugyanolyan kifejezést direkt kerültem…). A játszható verzióban démonikus sikátorokban rohangáltam, kipróbáltam a különböző, érdekesen kinéző fegyvereket, fejeket robbantottam szét, sőt, akadt egy-két logikai feladvány is, valamint hallgattam segítőnk, a dumáló miniatűr fej szövegeit , aki ha kell egy pisztollyá illetve fáklyává alakul át. Ha meg nem kell, akkor beszólogat. Összességében elmondható, hogy kísértetiesen hasonlít a játékmenet Mikami-úr szériájára, annyi különbséggel, hogy itt célzás közben is lehet haladni. A hangok és a zenék természetesen kifogástalanok voltak, Garcia a karakteréhez illő orgánumot kapott, de a démonoknak, démonináknak és a többi randaságnak sem kell szerénykednie. A külsőségeket szemlélve vegyes érzéseim vannak, ugyanis elég hullámzó volt, voltak dögös és lapos, elcsépelt helyszínek is. Szerencsére szaggatásnak nyoma sem volt, folyamatos volt az akció. Grafikailag úgy láttam, hogy nem éri el a Resi 5 szintjét, noha panaszkodnia azért nem kell. Sajnos se az egyszemélyes kampány hosszúságáról, se az esetleges többjátékos vagy online módról nem esett szó, így ezekről nem tudok konkrét információkkal szolgálni, de az biztos, hogy alaposan megdobná az amúgy sem lapos hangulatot.

Rommá tetovált, cool főhős, fegyverek, démonok, Suda-Mikami-Akira triumvirátus, miből lesz kultjáték, ha nem az ilyenekből? A Grasshopper Manufacture által megálmodott démongyilok 2011. június 24-én érkezik X360 és PS3 gépekre.

BATTLEFIELD 3

Aztán amint kellően kigyönyörködtem magam a földöntúli kalandokban, úgy döntöttem, hogy ideje megkeresni a mindig mosolygó csoportvezetőnket, Samet.



Sokat nem kellett hajkurászni, már csak rám vártak az épület egyik emeleti elkülönített részében. Belépvén a kb. 50 négyzetméteres, gusztusosan elsötétített terembe, két dolgot vettem észre. Az első egy kegyetlen



nagy Battlefield 3 plakát, a másik pedig egy kb. 3 méter átmérőjű giga-tévé. Miután elfoglaltam a szabadon maradt, botrányosan kényelmes széket, a kis pódiumra lépett Kevin O'Leary, a D.I.C.E. brand managere.



Bevezetésképpen elmondta, nagyon örül annak, hogy az új Battlefieldet és annak lelkét, az irgalmatlanul felhúzott Frostbite 2 motort élőben is prezentálhatja nekünk. Természetesen megkért mindenkit, amíg az élő gameplay-t mutogatja, tilos a fényképezés, kamerázás. A franciák már itt morgolódtak, hogy de azért mégis, csak egy kicsit. (Kegyetlenül le lettek hurrogva.) Kevin mesélt nekünk az első Frostbite motorról, ami a Battlefield: Bad Company alatt is duruzsolt. Akkoriban hihetetlen lehetőségeket nyitott meg nekik ez a technológia, gondolván itt a robbanásokra, a csapat alapú küzdelmekre, a masszív nyitott terekre vagy a járművekre. Természetesen a folytatásban az engine-t is felturbózták egy kicsit, ezt láthattuk a Bad Company második részében. A Frostbite 2-t elmondása szerint kerek 6 évig programozták, amíg olyan lett, ahogy azt ők megálmodták. Öt fő pillér köré épült ez a brutális technológia. Az első a karakter animáció. Ezt az EA sikeres sportjátékaiból, a FIFA-ban és az NHL-ben is bemutatott, ANT kódnéven futó mozgásmegjelenítő szisztémából emelték át. Ez a technológia lehetővé tette, hogy a karakterek mozgását a legapróbb részletekig kidolgozhassák, gondolok itt a kéztartásokra, a különböző testhelyzetekre. A második a pusztítás. Kevin mosolyogva folytatja, hogy bizonyára mindenki szeret gyönyörködni a hatalmas robbanásokban, golyók szaggatta tájban. Itt szintén a hatványra emelték a dolgot, ugyanis lehetőségünk lesz hatalmas



épületek berobbantására – természetesen, csak ha megfelelő tűzerővel esünk neki a projektnek –, illetve ami a tényleges játékmenetre lesz hatással, a fedezékek, házsarkok, dobozok, betonoszlopok szétzúzására, teljes legyalulására.

A harmadik elem a helyszínek méretei, illetve az ütközetek léptéke. Az eddigi részek kivétel nélkül hatalmas, nyílt területeken játszódtak. Miközben egymást lőttük, tankok, vadászgépek és terepjárók húztak el mellettünk, illetve a fejünk fölött. Most újdonságként megjelentek a városi környezetben játszódó szakaszok is. Szűk utcák, kisebb terek, parkolóházak, forgalmasabb negyedek – nagyjából, mint bármelyik Modern Warfare idevágó jelenetei. Természetesen a multiplayer ütközeteknél továbbra is választható lesz a nyílt tér, de városi gerillataktikára



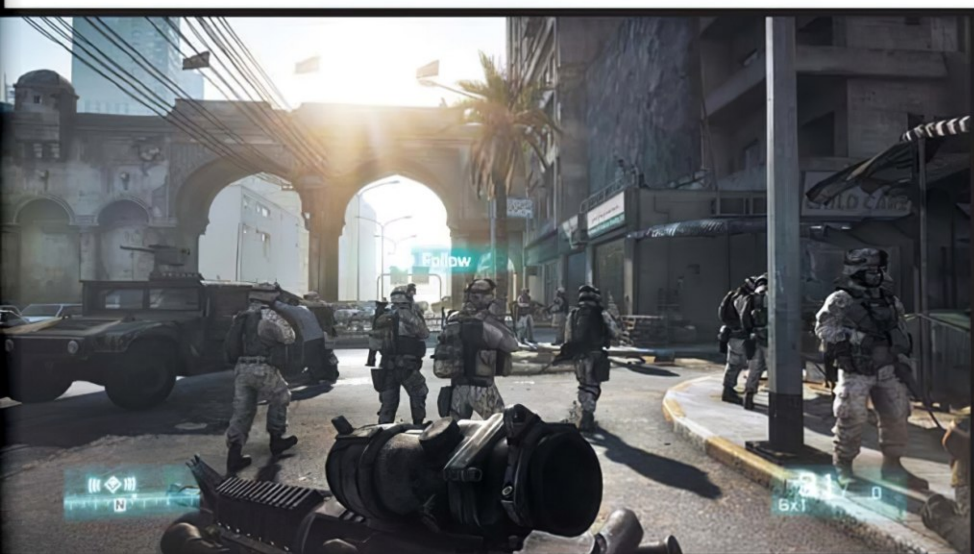
épülő helyszínek is felkerültek a palettára. A negyedik oszlopa a motornak a renderelés,





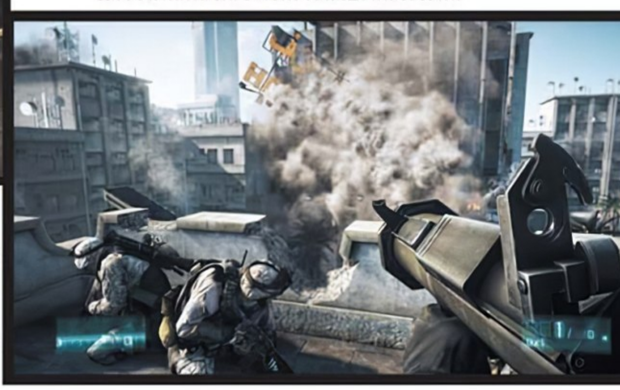


egészen pontosan a fény/árnyék hatások fokozása a realisztikusság határáig. Ez a gyakorlatban annyit tesz, hogyha mondjuk egy szobában öt lámpa van, és az egyiket eltűntetjük, akkor a fényhatások teljesen megváltoznak az adott környezetben.
Ezt próbálták itt is visszaadni nekünk. Az utolsó tartóelem pedig a hangzás. Már a Bad Company 2-vel is sok díjat zsebeltek be ezen a téren, így a hangokért felelős brigád igencsak jó pedigrével rendelkezik, de itt, a Frostbite 2-ben ha lehet még önmagukat is túlszárnyalták. Természetesen brutális 5.1-es rendszer volt a terembe bekötve, így még a hajunkat is levitte a cucc.



Szóval ez az új Frostbite technológia, de a rövid monológot befejezvén Kev hátrasétált egy PC-hez, hogy akkor most demonstrálja az eddig elhangzottakat. (A franciák izzították is a kamerákat, de hamar leszerelte őket a többi újságíró.) Mit ne mondjak, brutálisan festettek a különböző elemek így egymás után bemutatva! Először egy katonának figyelhettük meg a teljesen élethű mozgását, aztán pár toronyház dőlt le irgalmatlan robajjal, vadászgépek húztak el az épületek felett, miközben egy szakasz gyalogos egy tipikusan arab utcácskában vágott át, egymást fedezve, ajtókat rugdosva befele. Igencsak impresszív erőfitogtatás volt ez a pár perces összevágott montázs abból, hogy mire is képes az új Frostbite motor.
Már itt látszott rajtunk a döbbenet, de a brand manager ezt tovább fokozta, miután elárulta hogy most egy 15 perces szakaszt mutat élőben, azaz meglátjuk, hogy mindez hogyan is fest a tényleges játék alatt. A demo változatban mi Staff Sergeant Henry Blackburnt irányítottuk, az időpont 2014, a helyszín pedig az iraki/iráni határ. Mi egy békefenntartó amerikai tengerészgyalogos ezred részeként érkeztünk ide.
Egy kis kitérőt engedjetek meg, ugyanis az utazás előtti éjjel természetesen beleástam magam a játékról kiadott videókba, és itt találtam három olyan rövidebb részt, ami az állítólagos gameplay-t volt hivatott prezentálni. Jót derültem a monitorom előtt, ugyanis olyan minőséget képviselt a cucc, amit én még az életben nem láttam, ezért várható volt, hogy előre megrendezett az egész. Hát, amikor betöltődött a dolog, akkor az állam koppant a padlón, ugyanis még durvábban nézett ki minden egy ekkora tévén. Nem akartam hinni a szememnek!
A katonák az utolsó tartalék tárig olyan kidolgozottsággal rendelkeztek, amihez még nem volt szerencsém. A környezet pontosan úgy nézett ki, mintha a Sólyom Végveszélyben című filmet néztem volna. Az utolsó fűszálig MINDEN a legapróbb részletig volt megálmodva. Körülöttünk mindenhol baráti egységek mozogtak, páncélozott járművek húztak el olyan port kavarva, hogy majdnem beindult a pavlovi reflexem. Egy kis kommandózás után egy nagyobb nyílt térre értünk, ahol megindult az akció: egy baráti talpast megkínálta a rejtőzködő ellen egy toroklövéssel, majd nekünk kellett QTE szekvencia segítségével fedezékbe rángatnunk, aztán belevetettük magunkat a rövid, de annál intenzívebb harci jelenetbe. Döbbenetes volt az a káosz, amit a videó ezen részén átéltem, mintha egy igazi csatamezőn lett volna a karakter! Később Kevin bemutatott még két rövidebb szegmenst: az egyikben egy mesterlövészt kellett leszedni úgy, hogy rárobbantottunk egy fél háztömböt (nem viccelek, az a háztömb tényleg irdatlan volt), illetve egy ellentámadásban kellett részt vennünk, ahol a letámasztható gépfegyver örömeit ismerhettük meg.
Egy szó, mint száz, valami döbbenetes minőséget értek el a D.I.C.E. emberei. Két negatívumot felhoznék azért. Az egyik az akció előre megrendezett, azaz scriptelt jellege (tehát az ellenség mindig ugyanonnan fog a nyakunkba ugrani), illetve az AI kezdetleges mivolta.

Néztük volna még egy darabig, de sajnos véget ért a demo, jöhettek a kérdések. Olyan túl sok mindenre nem válaszolhatott Mr O'Leary, így nem tudjuk az egyszemélyes kampány hosszát, tartalmát, a lokációkról is csak annyit, hogy szerepelni fog Párizs, New York, Teherán, illetve Sulaymaniyah. A multiról annyit mondhatott, hogy konzolos fronton 24 ember lesz a maximum, illetve elhintett még egy szomorú infót. Lényegében, amit én láttam, az a PC verzió volt, a konzolosokat sajnos nem fogják tudni ebben a minőségben prezentálni, de azt mondta, hogy még így is durvább lesz mindennél, amit eddig láttunk. Meglátjuk. Ha csak a háromnegyede megvalósul abból, amit mondott, akkor jó eséllyel új etalon születik meg a katonai FPS-ek terén! Sokat nem kell várni már, 2011 4. negyedévében ragadhatunk M16-t, természetesen a Microsoft és a Sony masináján.





KINGDOMS OF AMALUR RECKONING

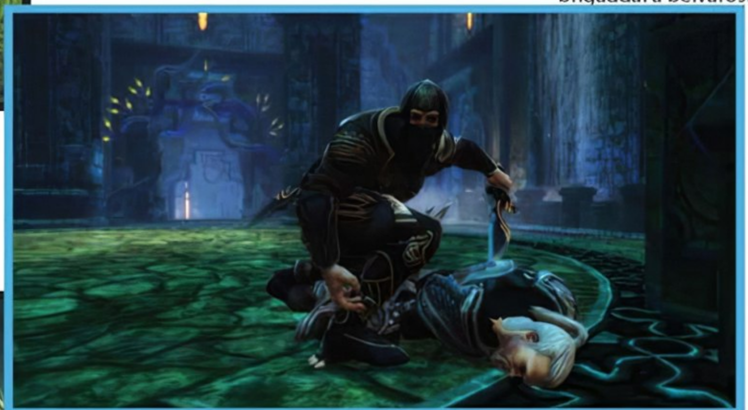
Kicsit kába fejjel és az izgatottságtól erősen felfokozott állapotban ültünk be a nap utolsó nagy előadására, a számomra viszonylag ismeretlen Kingdoms of Amalur: Reckoning-ra. Egy Jack Black-féle fazon várt már minket, azt ígérvén már



előzetesen is, hogy „ilyen játékot még nem pipáltunk" az action-RPG-k terén. Igazából már a plakát gyanús volt, ugyanis egy teljesen középszerűen kidolgozott lovag állt rajta egy kb. Word fontsablonból kiszedett felirattal.



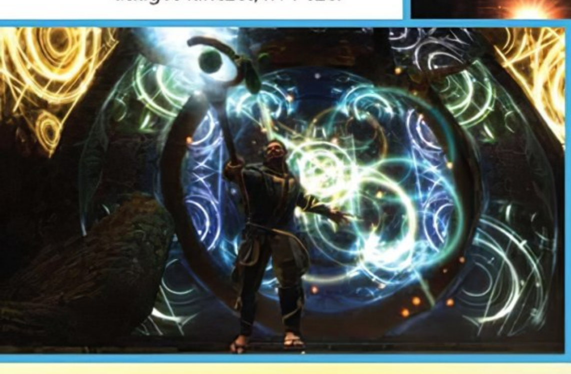
Az urat Mark Nelsonnak hívják és ő a kreatív vezetője a játékot hegesztő Big Huge Games-nek. Rögtön egy kis nagyzolással kezdett, hogy olyan emberek dolgoznak a projekten, mint Ken Rolston, aki az Elder Scrolls III & IV-nek volt a kreatív vezetője, továbbá a legendás figurakészítő mester, Todd McFarlane illetve a még legendásabb fantasy író, R.A. Salvatore (aki személy szerint nekem nagy kedvencem). Igazából ami ez után következett, azt bele is illeszthetnénk a Magyar Értelmező Kéziszótár sablon című fejezetébe. Teljesen átlagos kinézet, n+1-szer látott kasztok és harcrendszer, csillioszor elsütött helyszínek „díszelegtek" a hatalmas TV-n. Egyedül a sztori menthetné meg a középszerűségtől a dolgot, ugyanis maga a felütés érdekes. Két törpe viszi a letakart hulládat egy kézikocsin – egyébként, itt lehet majd karaktert alkotni az igencsak szegényes választékból –, majd megbeszélik, hogy mennyire is rühellik az embereket, és azzal a lendülettel egy tetemekkel teli mélyedésbe dobnak. Itt térünk magunkhoz, halvány lila gőzünk sincs semmiről, egy szál semmiben kell nekilátnunk a több tíz órás kalandnak. Az „innovatív" és „epikus" sztori itt véget is ért a demo idejére, innentől kezdve csak a



karaktereket és a harcrendszert mutogatták. A harcos csapkod a kardjával és tud varázsolni is, de csak kicsit, a bérgyilkos karakter különböző orvtámadásokra képes, a varázsló pedig durva erős. Mint eddig bármelyik akció-szerepjáték hibridben. Férfiasan bevallom, olyan szinten volt unalmas az előadás – és megjegyzem, nem feltétlen a játék miatt –, hogy többször is belealudtam a dologba, de szerencsére a diktafonom nem állítottam le. Egyszer arra riadtam, hogy majdnem leestem a székből és a mellettem ülő finn kollega hangos nevetésétől kísérve tartotta meg az egyensú-



lyom. Ahogy körbenéztem a teremben, megnyugodtam, ugyanis sok bóbiskoló vagy konkrétan alvó embert láttam. Egyébként a stuffnak van még ideje a fejlődésre, lévén a 2012-es üzleti év közepén fog csak érkezni, 360-ra és PS3-ra, szóval ez – remélhetőleg - egy nagyon-nagyon korai verzió volt csak.





Az előadások végeztével volt még pár óránk a hazaútig, így bevettük magunkat a magyar brigáddal a belvárosba. Megnéztük a világ legnagyobb almás boltját, ettünk finom hamburgert egy étteremben, benyakaltunk pár üveg sört, és szörnyülködtünk az angol nők öltözködésén. A londoni árak egyébként nem magyar pénztárcának valók.
A hazaút szintén békésen zajlott, kivéve azt a jelenetet, amikor épp békésen olvasgattam a repülőgépen, és az előttem ülő amorf valami izomból hátradöntötte a székét, felrakta a fejecskéjére



az alvást könnyítő szemtakarócskáját és elkezdett hangosan aludni. Az számára mellékes volt, hogy a lábam beszorult, majd amikor ennek hangot is adtam (********-ért nem tudsz figyelni hátrafele te ******) mordult egyet, megvakargatta az olyan bajuszát, mint ami az ötödikes kissrácoknak (vagy rosszabb esetben kislányoknak) van és durmolt tovább. Összességében elmondható, hogy egy nagyon jól megszervezett és sok érdekességet, újdonságot bemutató utazás volt, természetesen vérprofi szervezéssel nyakonöntve! Big like.

Itt szeretném még egyszer megköszönni a magazin nevében az EA Magyarországnak, hogy ez az utazás létrejöhetett.

Hpeti

Tisztelt Olvasók!

Nyereményjátékainkra a beküldési feltételek a sorozatos visszaélések miatt megváltoztak. A lentebb látható kérdésekre a választ a megadott, megjelölt helyre írjátok. Az adott nyereményjátékon, amelyiken részt vennétek, azt a szaggatott vonal mentén vágjátok ki a lapból, majd rajta a helyesnek gondolt megfejtéssel küldjétek el azt a részünkre, a kiadó postacímére, amely a következő: 1151 Budapest, Visonta utca 1-2. A borítékra feltétlenül írjátok rá a postai címeteket illetve az e-mail elérhetőségeteket. Nyereményjátékainkra a beküldési határidő 2011 május 14. Itt természetesen a postai feladás dátumát nézzük, tehát amit 14-én adtok fel, az is érvényesnek számít. Egy borítékba az összes válaszkupont berakhatjátok. Csak az újságból kivágott kuponokat fogadjuk el!

Kicsit visszanyúlunk a fiatal Ezio kalandjaihoz, amikor elsajátította az Assassin mesterséget. Járd be és fedezd fel a reneszánsz korszak 3 legtekintélyesebb műemlékét, ahol misztikus és egyedi műalkotásokat találhatsz! Válaszolj az alábbi kérdésre helyesen, és ha rád mosolyog a szerencse, megannyi X360-as és PS3-as DLC kód közül az egyik a tiéd lehet. A DLC által az Assassin's Creed II c. játékban egy küldetéscsomag nyitható meg, mely az alábbi extra helyszíneket tartalmazza:
- Medici Palota (Firenze) - Santa Maria Dei Freri (Velence) - Titkos vízi kikötő (Velence)



A kérdés: Hogy hívják azt az személyt, aki az AC II zenéit szerezte?

Válasz:..

A DLC kódot előfizetőink automatikusan, ingyenesen megkapják! A nyereményeket köszönjük az AN-TEC Kft-nek.

A popkirály legendája tovább él, melyet most már majd minden platform tulajdonosa kipróbálhat. Légy te is részese ennek, s a megszokott játékokon felül egyéb értékes Michael Jackson: The Experience ajándéktárgyakat nyerhetsz. **A megnyerhető tárgyak listája: 3 db Michael Jackson: The Experience X360 játék, 3 db Michael Jackson: The Experience PS3 játék, 2 db Michael Jackson: The Experience X360 mikrofon, 2 db Michael Jackson: The Experience póló, 3 db Michael Jackson: The Experience, életnagyságú álló kartonfigura, minden nyertesnek A1-méretű Michael Jackson poszter**



A kérdés: Michael Jackson melyik albuma az első helyezett az eladott lemezek világranglistáján?

Válasz:..

A leveledben kérlek tüntesd fel prioritásos sorrendben, melyik az a három nyeremény, amelynek a legjobban örülnél (a kívánt platformot is jelöld meg). Az ajándékokat köszönjük az AN-TEC Kft-nek.

A megfelelő konzol már a TV-d alatt lapul? Szeretnél emellé még egy teljes értékű multimédia lejátszót is nyerni? Most erre is lehetőséget nyílik, mert egy szerencsés egy TOSHIBA Stor.e TV + eszközzel lehet gazdagabb.



A kérdés: Mekkora tárhelyű merevlemez található a mostani számban tesztelt Media Player-ben?

Válasz:..

A felajánlást köszönjük a TOSHIBA EUROPE GMBH-NAK.

Úgy teljes a játékélmény, ha mindazt az interneten is elérhetjük. Mi ennek nem szabunk gátat, négy szerencsés egy éves Xbox LIVE Gold tagsággal lehet gazdagabb.



A kérdés: Mit takar a LIVE-on a Games on Demand szolgáltatás?

Válasz:..

A nyereményjátékot köszönjük a Microsoft Magyarország Kft-nek.

Akció! Fizess elő a Konzol Magazinra!

Ajánlatunk keretében teljes játékot* adunk a 12 lapszám mellé!

Egy éves előfizetés, ajándék teljes játékkal** csupán **10.990 Ft!*****

Előfizetésed mellé most szabadon választhatsz 2 korábbi Konzol Magazint is.*****



Amennyiben a játékok nem nyerték el a tetszésedet, úgy lehetőséged van csak a magazinra előfizetni **egy évre 6990** forintért, valamint **fél évre 3490** forintért.

Előfizetési szándékodat az **elofizetes@konzol.eu** e-mail címen, továbbá postai úton a kiadó címére küldött levélben is jelezheted (**Konzol Magyarország Kft. 1151 Budapest, Visonta utca 1-2.**).

KIEMELT** AJÁNLATAINK:**











* Egy előfizetéshez csak egy játék választható.
** Az előfizetéshez tartozó ajándék játékokat az előfizetést követően 15 munkanapon belül postázzuk. Egyes játékok beszerzése ennél több időt vehet igénybe.
*** A 10.990 Ft-os előfizetői díj, 2011 február 26-tól érvényes.
**** A kiemelt ajánlat játékai korlátozott példányszámban állnak rendelkezésünkre.
***** Az akció keretében az aktuálisan kint lévő szám nem választható se ajándékként, se új előfizetés esetén.
A készlet változásának jogát fenntartjuk!

A játékok nem minden esetben fóliásak! Egyes játékoknak a Platinum illetve Classic kiadását küldjük ki!

JELMAGYARÁZAT

| **X360** | PS3 | PSP | **Wii** | 3DS | DS |

WWW.KONZOL.EU

A kiemelt fekete színnel jelölt platformokon érhető el a tesztben leírt játék.

A JÁTÉK CÍME

Itt látható az adott írás típusa

A játékok vizsgát tesznek a Konzol Magazin bizottsága előtt! Az alábbi értékek állapíthatóak meg egy-egy program kapcsán.

5*	Se szebb, se jobb nincs, ha volt is, újradefiniálta azt!
5	Kötelező vétel, a hajad leteszed tőle!
4 / 5	Jó, nagyon jó, vétek kihagyni!
4	Vagy lágy, vagy szőrösszívűek vagyunk, de ezzel te nem veszthetsz semmit.
3 / 4	Úgy ahogy egyben-rendben van, valami mégis hiányzik
3	Közepes, átlagos, majd minden tekintetben.
2 / 3	Majdnem megüti a mércét, de csak majdnem.
2	Ha ingyen kapod, akkor talán egy kis időt megér
1 / 2	Leteszteltük, hogy elkerülhesd.
1	Mi se értjük, miért tettük be…

Multiplayer: az adott értékek az offline, vagyis az egy gépen játszható játékosok számát mutatja meg
Online: értelemszerűen magunkat is beleértve hány online társunk vagy riválusunk lehet
Felbontás: itt mindig a kiadó által megadott, támogatott felbontásokat adjuk meg
PSP, 3DS és NDS játékoknál nem adjuk meg a felbontást és a hangot.

Aktuális számunk szerzői ábécé sorrendben:
Böjtös Gábor, Dzsek, EmThor, eszgé, Foxhound, Hpeti, InGen, JediEco, karfiol, Kenny, Krisz, Martin, nomad, Picachu, Petúnia, RBaly, rolmanus, Szasa, Zumics

Szerző

JÁTÉK CÍME

4

Kiadó:
Fejlesztő:
Multiplayer:
Online:
Felbontás:
Hang:

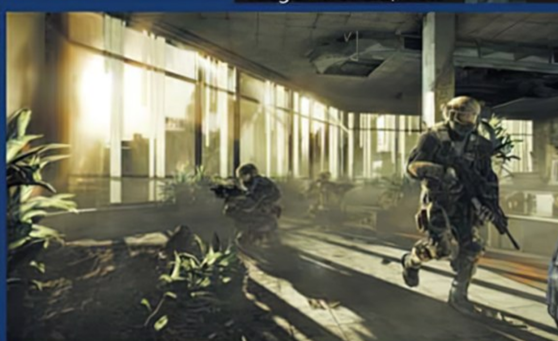
Crysis 2

New York és az emberiség újabb krízishelyzet elé néz, amikor egy halálos vírus mellett az idegen Ceph-invázió is megindul, hogy kiirtson minket… egyetlen reménységünk, ahogy már a trailerben is elhangzott, a nanoruhás főszereplő, avagy maga a játékos.

A német illetőségű Crytek kreálta Crysis első részével, és az ehhez kapcsolódó Warhead kiegészítővel való játék csak és kizárólag a számítógéppel rendelkezők kiváltsága volt, ezért aztán esélyes, hogy az olvasóink nagyobb hányada pont úgy van a sorozattal, ahogy én is – hallottam róla, de soha nem kalandoztam a program helyszínét biztosító szigeten. Mondani sokfélét mondanak az amúgy közismert címről: van olyan, aki szerint szimpla technikai demózás volt a Crysis, mindenféle komolyabb háttér nélkül, míg mások imádják, úgy ahogy van, sztorival és mesterséges intelligenciával együtt. A neten látható videók alapján annyi biztos, hogy a maga idejében eléggé impozáns lehetett a szabad területeken való mászkálás, ám hogy mindez mennyire lehetett élvezetes, csak az tudhatja, aki próbát tett vele – én speciel kicsit tartózkodó vagyok, elvégre a Far Cry is csak egy darabig volt igazán izgalmas, azután elegem lett a rengeteg utazgatásból (persze annak is van hangulata, nem is akarok a rajongók lelkébe gázolni).

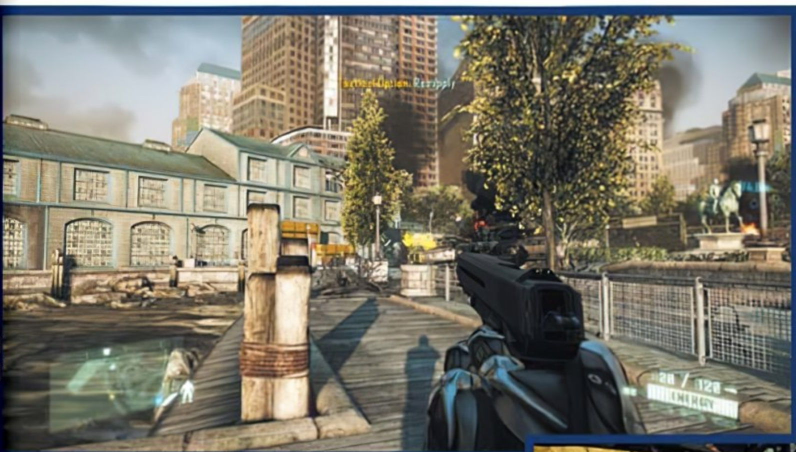


Mivel konzolos körökben a Crysis nem egy ismert darab, nem is nagyon foglalkoznék vele, elvégre számunkra onnantól érdekes az egész mizéria, hogy a második rész ellátogatott a jelen generációs konzolokra, miután német barátaink a CryENGINE3 elnevezésű grafikus motort sikeresen optimalizálták kedvenc masinériáinkra. Vegyük úgy tehát, hogy a játék története nekünk ott indul be, ahol az első rész véget ért, avagy New Yorkban felüti a fejét a halálos Manhattan-vírus, amely élve zabálja fel az embereket, és mindezek mellett egy idegen eredetű, intelligens faj, a Ceph is inváziót indít. Ennek a lerohanásnak az egyik túlélője az Alcatraz nevű főhős (nem mellesleg hivatásos katona), aki éppen csak átvészel egy támadást, mikor rátalál a Crysis első részének egyik főszereplője. Prophet, aki az amúgy igen rossz állapotban lévő (olyan szinten roncsolódott szerencsétlen szervezete, hogy később tulajdonképpen a mindjárt megemlített ruha tartja őt össze, de beszélni például már így sem lesz képes) srácra adja az úgynevezett nanoruhát, majd majdnem angolosan távozik (teát ugyan nem fogyaszt, csak egy kis ólmot). Innentől kerül hozzánk az irányítás, és innentől leszünk ennek a cyberruhának a felhasználói, belevetve magunkat a kalandokba, amelyeknek során összeakadunk egy professzorral (Nathan Ghould), Prophet régi cimborájával, aki a feladatainkat fogja tudatni velünk (ő eleinte nem tudja, hogy a ruha gazdát cserélt), nem utolsó sorban összeakasztjuk a bajszunkat az idegen hódítókkal, valamint a ruhát gyártó Crynettel, és a C.E.L.L. elnevezésű barátságtalan formációval, illetve annak katonáival. A korábbi bemutatók, híresztelések, és reklámok mind azt











próbálták belénk sulykolni, hogy a Crysis második része olyan látványt fog bemutatni, amilyenre még nem volt példa konzolos berkekben, így mindenre felkészülve estem neki a játéknak, miközben egy azt már játszó ismerősömmel csevegtem egy live partiban. Mikor a tengervízben pusztuló tengeralattjárón kolbászoltam a kijárat felé, már mondogatta, hogy így le fog esni az állam, meg úgy fogok bámulni, én meg bólogattam, hogy „ja, persze, tényleg nagyon szépen ki van dolgozva, de azért nem olyan durva, mint amire számítottam". A válasz az volt, hogy na, majd ha kijutok az első épületből, akkor mondjam ezt. És igaza volt, hiszen miután megkaptam a csinos kis hacukámat, és kijutottam a nyílt terepre, szó szerint rácsodálkoztam a világra.

Gyönyörűen kidolgozott, megtervezett környezet várt, miközben valami fura géphang duruzsolt a fülembe, hogy mit is kéne csinálnom. Lehetőségként egyből „kijelölhettem" az arrafelé strázsáló, járőröző C.E.L.L. katonákat, akiket mindezek után nyomon tudtam követni, mivel a ruha tárolja a belőtt személyeket, ezért azok mozgásáról azután is tudunk, hogy kikerültek a látómezőnkből. Ugyanígy jelölgethetjük a lőszeres ládákat is, szóval munícióból sincs hiány, ha rendesen odafigyelünk.

A nanovision (az említett vizuális funkciók) mellett lehetőségünk van egy-egy gombnyomással láthatatlanná válni, illetve megerősíteni a páncélzatunkat, természetesen ezek a funkciók mind csak egy bizonyos ideig működnek, egészen pontosan addig, míg a képernyőn jelzett energiánk le nem fogy – amennyiben ez megtörtént, kicsit várnunk kell, majd újratöltődik az egész. Szóval már a játék elején remek tulajdonságokkal vérteznek fel minket, így nem csak bámultam nagy csodálkozva a fejemből, de meg is indultam előre, és próbálgattam a lehetőségeket, ami annyiból állt, hogy egyesével a katonák mögé lopóztam (láthatatlanság bekapcsol), majd a szintén egygombos kivégzéssel likvidáltam őket – az első kellemetlen meglepetés akkor ért, amikor az egyik delikvenssel szemben találtam magam, az pedig nem átbámult rajtam, hanem a levegő fodrozódására felfigyelve riasztotta a társait, majd elkezdett rám lőni. Ekkor kell váltani (páncél bekapcsol), és jöhet a Rambo módjára való lövöldözés, vagy a fedezékek mögül való kihajolással egybekötött sorban történő kivégzés.

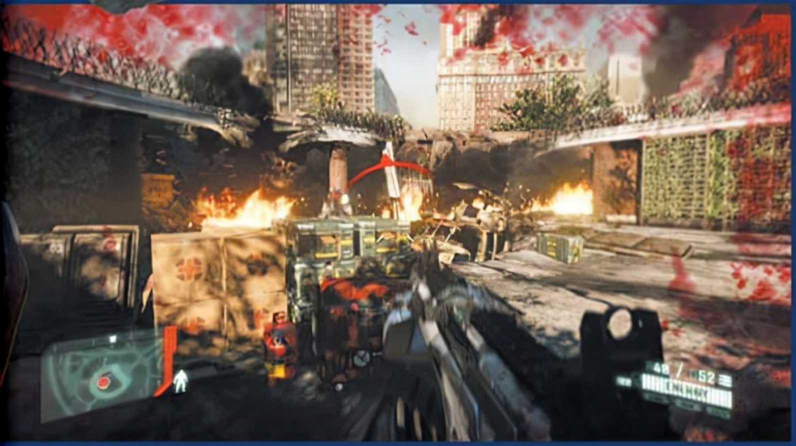




Ahogy haladunk előre a játékban, annyi minden történik, és annyi lehetőségünk lesz, hogy azt egy cikkben leírni talán nem is lehet. Idővel megjelennek az (emberi katonákhoz képest jóval agresszívabban támadó) első idegenek is, amiket ha megölünk, csillogó porfelhőt hagynak maguk után, amibe bele kell sétálni, és az így kapott pontokból fejleszthetjük a ruhánkat (szintén egy gomb, és megjelenik, mit és hogyan nyithatunk meg), így később olyan mutatványokra leszünk képesek, mint az ugrásból földbe robbanás, ami kicsit meggyengíti a körülöttünk lévőket, vagy láthatjuk a közelben tartózkodók lábnyomait, így azt is, merre haladnak, és hasonló turpisságokra leszünk képesek.

Fegyverek terén a megszokott a formula, avagy egyszerre kettő lehet nálunk, az elejtett mordályokat felvehetjük, ráadásul idővel a ruhához hasonlatosan ezeket is fejleszthetjük a jobb célzás érdekében – ami nem a megszokott, az a robbanószerek használata, mivel azokat az Y gomb (vagy Háromszög) kétszeri lenyomásával vehetjük igénybe.

Mozgás terén van még becsúszás (rohanás és guggolás kombó), illetve a megszokottnál jóval nagyobb ugrásra vagyunk képesek, plusz ezekkel a megfelelő pontra jutva kapaszkodni is tudunk, hogy azután felhúzzuk magunkat egy-egy magasabban lévő helyre.

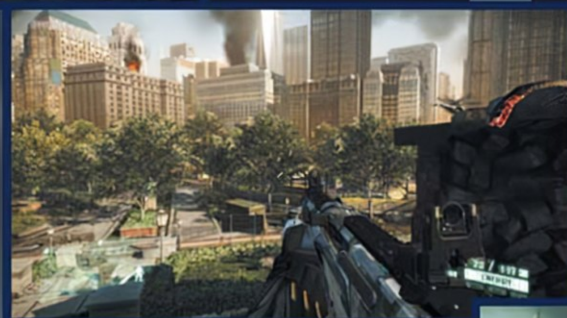


Na de visszatérve a játékra. New York utcái, nevezetességei és belülről is megcsodálható építményei (persze csak az, amelyik kapcsolódik a sztorihoz) csodálatos kinézettel, és egészen nagy területtel nyílnak meg előttünk. Nem mondanám kifejezetten sandbox-jellegűnek a játékot, hiszen valamennyire (hol jobban, hol kevésbé, de) terelgetnek minket, ám így is meglepően nagy szabadságot kapunk menet közben, amit tetéz a lehetőség, hogy az alacsonyabban fekvő tetőkre, emelvényekre is könnyedén feljuthatunk, hogy azután onnan nézzünk

CRYSIS 2



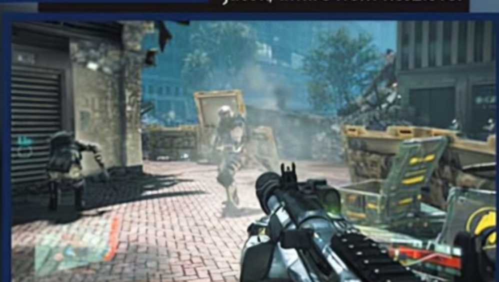
szét, vagy onnan jussunk el stratégiailag fontos pontokra. Erre pedig szükségünk is lesz, hiszen folyamatosan támadnak minket a különböző csapatok, amelyek ráadásul többnyire taktikáznak is, avagy komolyabb nehézségi fokozaton a megszokottól eltérő lehetőségek miatt nem biztos, hogy ugyanazok a módszerek fognak minket sikerre juttatni, amelyeket más fps-ek esetében már megszoktunk.



Azt már akár le is szögezhetem, hogy a Crysis második része élményszámba megy, és minden túlzás nélkül állíthatjuk, hogy személyében rendhagyó darabbal állunk szemben, ami utat mutat a csőpályákba, agyon szkriptelt jelenetekbe, és 5-6 órás játékidőbe fulladó FPS-ek világának. Nem mondom, hogy nincsenek előre megírt jelenetek, de azok mind a hangulatot, a látványosságot fokozzák, ahogy azon alkalmak is, amikor ebben a játékban rendhagyónak mondható módon „csőpályába" vezetnek minket. A C2-ben hatalmas területeket járhatunk be, és csak rajtunk múlik, milyen oldalról közelítjük meg a következő fontos helyszínt… vannak korlátozások, de nem zavaró módon, viszont pont emiatt nem nevezhető sandboxnak az eredmény. Ráadásul az is tőlünk függ, milyen taktikát alkalmazunk. Megtehetjük ugyanis (mint már említettem), hogy folyamatosan a láthatatlanságot alkalmazzuk, és csendben végzünk mindenkivel, ami időigényes, de meglehetősen izgalmas (nem mellesleg feszültséggel teli) móka, vagy lövöldözhetünk össze-vissza, de olyat is megtehetünk, hogy valakit elintézünk, majd amikor minden, a környéken mászkáló katona/lény odasereglik a harcnak köszönhetően, gyorsan odébbállunk, és őket megkerülve, láthatatlanságot felöltve tovaszaladunk.



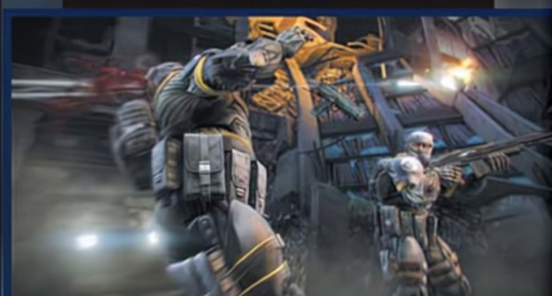
A csaták egy része a megszokott FPS-alapokból épít, avagy nagy meglepetések ilyen pillanatoknál nem érnek minket, de vannak igazán epikus pillanatok – olyanok, amelyek kevés játéknál adatnak meg, és amik enyhe borzongásra késztetik az embert. Az állomáson tapasztaltak, az idegen erők nehézfegyverzetének bemutatkozásai, egy-két komolyabb összecsapás – mind olyan pillanatok, amiknél csak pislogtam, mint hal a szatyorban. „Na neee, ez most komoly, hogy mindez egy videojátékban van?"-érzés.



A grafika mindent visz, nagyon jó döntés volt az engine konzolokra optimalizálása, hiszen végre minőségi alternatívát láthatunk az Unreal mellé, méghozzá nagyobb részletességgel, és olyan fény-árnyék játékokkal (azok az éjszakai részek, apám…), amilyenekhez hasonlót maximum a Dead Space-széria tud felmutatni. New York városa ennek köszönhetően olyan, mintha már-már szinte a valóságban törne ki ez a háború, és nyugodtan mondhatom, nekem egyáltalán nem hiányzott a dzsungel, vagy egy sziget – hatalmas üvegépületek, romok, zöldellő terek, eszméletlen víz-effekt, lerobbant járművek… és sorolhatnám napestig. A Crysis 2 ugyanis tényleg az a játék, amire nem készít fel egy videó sem, mert nem adják vissza azt az érzést, amikor egy 127 centis, full HD-s tévén ott találod magad a betondzsungel közepén, miközben minden oldalról támadnak.

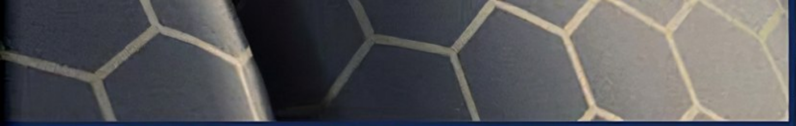
A mesterséges intelligencia nem példaértékű, de megfelelő, a fizika teljesen rendben van, összesen talán a bugok zavaróak néhol, de igazán egyik sem rontotta számomra a játékélményt, és egyetlen olyannal sem találkoztam, amelyik akadályozta volna a továbbjutásomat, vagy lényeges lett volna a feladatok szempontjából. Speciel jómagam a legnagyobb hibával akkor találkoztam, mikor likvidáltam egy utcában mindenkit, ám folyamatosan lépések zaját hallottam, plusz vörösben volt az észrevételi mérőm (ha meglátnak, ez jelez), bár élő személyt már sehol nem láttam. Ekkor vettem észre, hogy a mellettem álló hirdetőoszlopban vígan menetel egy katona, akit aztán életben is hagytam, hagy végezze igen felelősségteljes feladatát. A zene (amely amúgy a zseniális filmzeneszerző, Hans Zimmer munkája) egy-két helyen úgy szól, mintha egyszerre három sávban indulna meg, és emiatt kissé torz, de tényleg ennyi, ami zavaró lehet, a többi bug lényegtelennek mondható, ráadásul egy-két patch, és vélhetőleg orvosolva lesznek.





A játékidő pedig legnehezebb fokozaton, és normális tempóval (nem átszaladva a pályákon) a 10-12 órát veri (plusz lehet szokás szerint gyűjtögetni is a megnyitható extrákért és acsikért/trófeákért – slusszkulcsokat, emaileket, tárgyakat) , avagy nem éppen szokásos a belső tartalom sem, amennyiben kizárjuk a külsőt képviselő remek audiovizuális körítést.

Persze nem játék (és FPS) a játék, ha nincs online módozat, így a Crysis ebben sem szenved hiányt. Egyszerre 12 személy mészárolhatja egymást a hálón, a meg-





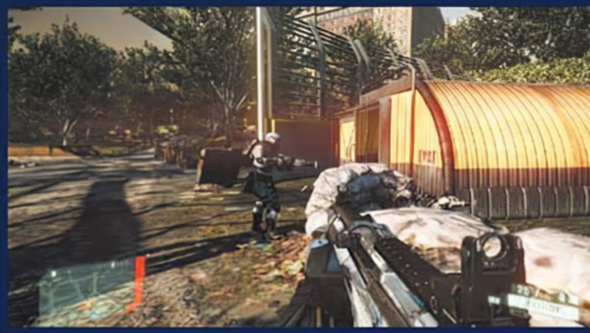


szokott módokon (szimpla egymás elleni küzdelem egyénenként, vagy csapatokban; területfoglalás; „zászló”-rablás; adatletöltés és védés), ám nem a megszokott formában. Ugyanis a különleges képességeink visszaköszönnek ebben a verzióban is, így láthatatlanul, vagy izomkodva oszthatjuk a halált, miközben még 11 ember ugyanezt teszi, ami rendkívül izgalmas pillanatokhoz vezethet, elvégre soha nem tudhatod, ki kerül éppen a hátad mögé, de az sem ritka, hogy az utolsó pillanatban veszed észre, valahogy mintha hullámzana melletted a levegő.
Vannak itt is „perkek”, fejlesztések, killstreak okozta bónuszok, így a fegyvereid is halálosabbá válhatnak, csökkentheted a mozgásod okozta zajt, zavarhatod a radarokat, vagy éppen légicsapást küldhetsz az ellenséges erőkre, esetleg idegen űrhajóval gyilkolhatod őket halomra. A változatosságra nem lehet panasz, és mindezekhez megfelelő nagyságú és számú pályák tartoznak, amelyeken pont elég nagy a tér ahhoz, hogy eléggé izgalmassá és kiszámíthatatlanná váljon a küzdelem, de ahhoz már nem, hogy minden





a mesterlövészekkel legyen tele, akik miatt ki sem dughatod a fejed egy fal takarása mögül. Persze kemperek itt is vannak, ami érdekes dolog, amikor láthatatlanná válhat a játékos, de őket is ki lehet játszani a megfelelő helyen elengedett hologrammal, ami egy fejlesztés a fegyvereden, és amivel egy kivetített másolatod fog előreszaladni, ezzel megzavarva az ellent, aki szerencsés esetben rögtön fel is fedi magát a reflexből leadott lövéseivel.
Mindezek mellett a multi remek stratégiai lehetőségeket kínál egy jól összeszedett csapat esetén, hiszen jól szétosztva a feladatokat, mindenki más tulajdonsággal (valaki láthatatlanul oldalba támadja az ellenséget, míg egy hologram, vagy egy páncélos felkelti a figyelmet) pörkölhet oda a rivális csapatnak.
Anno részt vettem az alfa előtti zárt multitesztben, és akkor nagyon nem győzött meg a játék (rengeteg bug, borzalmas sebzésmodell, gyenge grafika), de szerencsére a végleges verzióban már semmi nem maradt azokból a durva hibákból, amiket akkor tapasztaltam. Egyszerűen ez egy jól felépített, a megszokottól részben eltérő multiplayer, és kész.



Összegezve az átélteket és leírtakat, nyugodtan állítom, hogy a Crysis 2 kötelező darab az akció-, és az FPS-műfaj szerelmeseinek, illetve a sci-fi iránt elkötelezetteknek. Csodálatos látványt nyújt (mindkét gépen hasonló minőségben, ráadásul támogatva a 3D-s megjelenítést is), mindezek mellett éppen eléggé változatos, „realisztikus”, epikus ahhoz, hogy a generáció egyik legjobbja legyen, hibákkal pedig alig rendelkezik (csak a javítható bugok, és néha egy kis ismétlődés).
Van, aki panaszkodik a kevés fajta idegen miatt, vagy azért, mert az üdítő jellegű járműves részek rövid ideig tartanak, de szerintem utóbbiakból pont elég van ahhoz, hogy felkavarják az állóvizet, az előbbiek kapcsán meg csak annyit, hogy a valóságban az emberiségen belül sincs olyan sok fajta, és például a Halo esetében is csak a Szövetségnek köszönhető a lények sokszínűsége.
A Crysis 2 remek FPS, remek játék, amelyben megvan minden ahhoz, hogy klasszikussá váljon, elvégre őrzi a hagyományokat, igazi élményt nyújt, nem mellesleg pedig talán a Half-Life óta nem láttunk olyan lenyűgöző pillanatokat, mint amiket a Crytek produktuma nyújt, amikor a fertőzöttek vonaglásait nézzük a sötét járatokban, vagy amikor az emberek ott tolonganak a menekülést jelentő szerelvények előtt, vagy amikor… tudod mit? Ess neki, és élvezd ki minden percét!



Utószóként pedig szeretettel üdvözlök minden régi ismerőst, és mindazokat, akikkel most találkozom először! Sok-sok évnyi 576-írás, illetve közel négy évnyi Fangoria szerkesztés/írás után bízom benne, hogy sok évig színesítem majd a Konzol remek csapatát, amennyiben persze ti is ezt szeretnétek. Remélem, velem együtt örültök a visszatérésemnek, én mindenesetre igyekezni fogok, hogy ne okozzak csalódást.

Böjtös Gábor

CRYSIS 2

5

Kiadó: **Electronic Arts**
Fejlesztő: **Crytek**
Multiplayer: **nincs**
Online: **2-12 fő**
Felbontás: **720p, 1080i, 1080p**
Hang: **DD 5.1**



Alig vagyunk túl a tavalyi év végi adrenalindús üldözéseken, az EA máris jelentkezik egy újabb Need For Speed felvonással, mely az árkád szemléletet inkább a zárt versenypályákra, azok atmoszférájára helyezi. Aki látott róla előzetes videókat, nagyjából arra gondolhatott, hogy a fejlesztők most, a SHIFT első része után még inkább komolyabban veszik önmagukat, ha úgy tetszik ők maguk is egyesből kettesbe váltanak, és egy még profibb, szimulátorszerűbb megoldással rukkolnak elő. Nem állítanék igazat, ha azt mondanám, hogy ez sikerült, ellenben elég sajátosra és élvezetesre kerekedett a folytatás. Kategorizálni nehéz, mivel a két sarkalatos véglet között lézeng a játék, de ettől még nem esik a két szék közé, viszont embere válogatja, neki épp milyen, ha egy NFS ilyen.

Csapjunk a lóerők közé!

Akiknek megvolt az első rész, azoknak örvendetes, hogy relatíve hamar itt a folytatás, mely előrelépni meglepően sokat tud. Hibáiból tanult és amit anno jól csinált, azt igyekszik még szebben, még jobban csillogóvá tenni. Sőt! Ennyire szépen reprodukálni a pályaversenyzés hangulatát, érzetét eddig csak igen keveseknek sikerült. A játék majd minden eleme igyekszik ezt a versenylázas állapotot fenntartani, többnyire sikeresen. A szoftverben lévő vezetési modellért, a meghajtó fizikai motorért felelős részleg nem tudta teljesen elhagyni azon érzetet, hogy az autók – főleg féktávokon – kicsit dülöngélnek, idegesebben viselkednek. Nem annyira zavaró, mint az elsőben volt, noha ahogy növekszik alattunk a lóerők száma, annyira ütközik ez ki ismét. A hivatalosan berántott GT3 és GT1 bajnoki autóknál ez különösen igaz. Vagyis az egyik kicsiben, a másik nagyban, de ugyanaz, ha a kezelhetőséget nézzük. Lesz, aki jobban, lesz, aki kevésbé érez rá, kinek izgalmakat, kinek frusztrációt fog okozni az autók kezelhetősége.

Viselkedés szempontjából apróbb eltérések természetesen vannak, amiket maguk a felépítések adnak, vagyis, hogy az adott gép első, hátsó, avagy összkerékmeghajtású, továbbá a tömeg és súlypont némileg szintén vegyít rajtuk. S amint szóba is került, leszögezném, hogy ez a játék egyik erőssége, a súlypont, az autó terhelhetősége, a ráható tehetetlenségi erőknek a kompenzálása – mindezek igen jók, a bukkanókra, emelkedőkre, rázókövekre, s főképp a szintkülönbségekre nagyszerűen reagál az autónk. Tudni kell, hol mikor mennyit szabad ráereszteni a gázpedálra, fordítani a kormányon, vagy épp „kifutóra", egyenesben hagyni egy ideig, hogy ne egy csinos, tízpontos piruett legyen az adott kanyar vége. Mindez a beépített és igen jól belőtt skálázhatóságnak hála könnyen, gyorsan tanulható. Az ellenfelek tudása (három erősség) mellett az autónk viselkedését meghatározó tényezőket is több szinten kalibrálhatjuk (öt variáció), a szükséges rásegítések is rendelkezésre állnak, így igen könnyűtől az







emberesebb kihívásokig, vagyis az aktuális tudásunk szerint lőhetjük be a kontrollt. Nem elhanyagolható szempont, hiszen a kezdőket se riasztja el. Kivéve, ha ifjonti vérüknek nem sértő az, hogy több mankóra kell támaszkodniuk a kezdetekben.

A sorrendet kissé felrúgtam, hiszen rögvest a fontosabb belbecsi jellemzőket emeltem ki elsőként, de természetesen a körítés sem maradhat ki, ami igen bőséges és gazdag. A SHIFT 2 igen sok ismert (pl. Catalunya, Suzuka) és kevésbé neves pályákon kínál versengést, szám szerint 35-ön, és ezek módosított variációin. Az istállónkat se fogjuk egyhamar feltölteni, hiszen 145 autó vár ránk, hogy bedobjuk őket a darálóba. Márkák, autótípusok tekintetében az NFS-ektől megszokott gyártók kínálata található ismét a korongon – jó lenne már látni egy kis komolyabb bővülést, mert bár ez is elég, egy kis plusz sose árt. Mindennek a lelke természetesen a karriermód, ahol kezdőként, kis pénzzel, kis téttel - ahogy megszokhattuk - indulunk azért, hogy

mint adott géposztály használata (teszem azt amerikai muscle gépek, a mai kor csúcsragadozói, vagy épp a közelmúlt ászainak terelgetése retro címke alatt), szóval versenyszámból akad gazdagon, tehát abszolúte nem fullad unalomba a karriermód. (Zárójelben jegyezném meg, hogy a kis privát kihívások száma csökkent, amikért badge-eket osztogat a gép, pályánként csupán négy szerezhető, amik rendre ismétlődnek: tiszta kör, egy kör az élen, körrekord megdöntése, illetve a pálya mesteri elsajátítása, hibátlan kanyarok és 100%-os ideális ív követése.)
A driftekre kapunk egyedibb menettulajdonságokat – erre a versenyszámra külön gyúrni kell szerintem, csakúgy, mint a későbbiek folyamán megnyíló Endurance, azaz

Maradván azon dolgoknál, amire ügyelnünk kell, jöjjön a törésmodell, ami aktívan van jelen, (vagyis nem csupán „dísznek" szánták), nem kívánatos események bekövetkeztekor igen látványos és szépen kivitelezett képsoroknak lehetünk szemtanúi. Ám hatása az autónkra, annak menettulajdonságaira rendkívül kiszámíthatatlan, és most nem arra





(válasszuk ezt a szótárból) állóképességre kihegyezett menetekre, ahol akár 20 kör alatt folyamatos koncentráció, következetes vezetés mellett kell felérni a dobogó csúcsára. Ezek akár közel egy órás masszív odafigyelést igényelnek.

gondolok, hogy egy baleset kimenetelének ez a velejárója. Ugyanis nem tudni, mi mitől függ benne: produkáltam véletlen és direkt zúzást is, az eredmény viszont változó volt. Irreálisabb esetekben, de a fizika törvényszerűségeit figyelembe véve bizony borultam, cuppantottam falat, repült a kerék, és ki is estem (a többiek is kiüthetők), de többségében egy erősebb frontális barátkozás után – bár küllemében az autóm már inkább emlékeztetett egy szétkenődött muslincára –, hátrányok nélkül, maximum tempóban folytathattam a versengést.



a GT1 világbajnokság legjobbjai lehessünk. Előttünk megannyi pálya, ellenfél és kihívás áll, hogy a végső dicsőséget jelentő trófeát a magasba emelhessük. Sok aszfaltcsík tér vissza az elődből, de kábé ugyanennyi új, nevesebb, ismertebb helyszín vár minket tárt karokkal, melyek döntő többsége meglepően jól rekonstruált, valós viszonyokat idéz, igaz mondjuk a példa kedvéért pár bukótér a valós társával ellentétben kavicságyas – nem annyira elnéző e tekintetben a program. A megmérettetésekből is igen sokféle típus vonul fel, e téren sem szégyenkezhetnek az alkotók, ami számít, benne van. Időfutamok (adott pályacsúcs, vagy a gép ellen), kieséses alapú és normál osztályozású versenyek, párbajok, valamint a számomra mindig legnehezebb, drifteléses futamok várnak ránk. Nem, sajnos gyorsulási most sincs benne. Az összecsapásokat olyan megkötésekkel, elvárásokkal turbózzák fel,

Agresszívabb vezetési stílus mellett a gumikra is legyünk tekintettel, mivel végig a maximumot préselik ki magukból ugyan, de felmelegedhetnek (kopás furcsa mód nincs, ahogy kerékcsere sem), és aztán jön a durrdefekt. Ha normális hőfokon tartjuk őket, vagy kicsit lazábban menvén megvárjuk, míg lehűlnek, akkor ez a veszély nem fenyeget, a tapadás is visszatér. A hőmérsékletet, a gumik terhelését ellenőrizni hivatott elősegíteni a beépített, d-paddal előhívható, Forza-ra hajazó telemetria-kijelző, ami igen jól végzi a dolgát. Driftnél a gumikra különösen érdemes odafigyelni, nem mintha önmagában ez a versenymód nem adná eme velejáróját.

Ez bizony bug – baki, ahogy tetszik –, és mindezt tetézi az MI, avagy a gépi ellenfelek viselkedése.

Szó se róla, szépen mennek, néha hibáznak, és kihívást is nyújtanak gép vezérelte riválisaink, de(!) ne igazán merjünk hozzájuk









érni. Mert a SHIFT 2 ezt majdhogynem az ellene irányuló brutális cselekménynek veszi, amit megtorol, kegyetlenül, kikerülhetetlenül. Nem egy, annak inkább tucatszorosát előidéző restartot eredményezhet az első komolyabb kanyar, főleg az általam mindvégig preferált Hard fokozaton. Érintsd, koccold, vagy épp légy az útjában az ellenfeleknek,





akármi is legyen, te, a játékos fogod szívni a fogadat – kiperdülsz, sóderágyba kerülsz, lezúzod a gép elejét, satöbbi. A mák itt hatványozottan igaz: éld túl az első szakaszokat, és ha jól teljesítettél, következetes vezetés mellett az élen is fognak leinteni, ellenkező



esetben csak nézheted a többiek diadalittas, autóik képességeit is meghazudtoló menetelését. Igen erre is volt példa: azonos verda ellen, max. tuninggal körbekacagott az ellen, pedig az íven maradva, a gumik és a kanyarok összes előnyét kihasználva préseltem ki minden erényét a jószágomnak. Mondanom se kell, az ellenkezője magától értetődően szintúgy felüti a fejét, amikor csak a rajtnál látod őket először és utoljára. Itt jönne be a képbe a beállítások szerepköre, mellyel a jobban hozzáértők javíthatnak a menettulajdonságokon (az elején említett kicsit „részeges" vezetési modellen is), már persze akkor, ha az adott alkatrész már kalibrálható, megpiszkálható.

Akik ezekkel nem foglalkoznának, azoknak maradt a (riválisokhoz hasonlatos) Performance Index alkalmazása, amely kategóriákra (D, C, B és A), s azon belüli becsült képességekre bontja aktuális aszfaltszaggatónk megítélését. Hogy melyik a tuti, mire érdemes pénzt áldozni, nos abban a vezetési stílusunknak, és/vagy egyéb elvárásaink szerint felhúzott gép adottságainak megfelelően kell válaszlanunk. A „dopping" jellege eltérő hatást vált ki a gépből: szerencsésebb esetben a mi masinánk a nyerő, ám sajnos, teljességgel kiszámíthatatlan belső értékrendszer alapján néha átesik a ló túlsó oldalára. Ha a leosztás számunkra rossz, keríthetünk más verdát, ami kiválasztása előtt jobb kitapasztalnunk, hogy első aspiránsunk hol, miért kapott ki annyira, amennyire (rendre legyorsulták, küszködött a kanyarokban, effélék). A felkészülés könnyed, mint említettem, viszont minden újabb autó, vagy tuningelem bevetése esetén rögvest más ellenfél-kiosztást kapunk – kár, hogy néha ettől függ a győzelem.



A fejlesztés amúgy jó, átlátható és összetett, könnyen be lehet lőni egy-egy járművet a kategória maximumára (a gép rendre figyelmeztet, ha egy újabb elem átdörrentené az autót egy másik géposztályba, vagyis más, felsőbb besorolásba). Akinek a 100% se elég, erre rápakolhatja a Works elnevezésű jutalomcsomagot, ami még egy Wartburgból is rakétát varázsolna, ha rajta lenne az autólistán.

Újdonság az éjszakai futamok hatásvadász bevezetése, de ennek azért láttuk már profibb módját a GT5-ben. Itt holdfénynél is szinte mindent láttam, de lehet, ha egy Krisz által ajánlott plazmán teszem, a fekete feketébb lett volna. (Most nagyon szívesen idéznék egyet Stewie Griffin aranyköpéseiből. Krisz ;) A napjainkra az autós érában is bevett fejlődési, szintlépési rendszer duruzsol alatta, ezek elérése, megnyitása nem igazán időigényes, hamarabb érjük el a maximum 20. szintet, minthogy a karriermód feléig eljuthatunk – bár az









XP mennyisége egyúttal a nehézségi szint függvénye is. Ez véleményem szerint nem negatívum, mert hiába nyitott minden, a végső felvonások bizony embert követelőek, nem húzunk be minden futamot kacagva.

Auto… Blog

Vagyis AutoLog, a Hot Pursuit 2010-es inkarnációja bevezette, a SHIFT másodjára továbbfejlesztette a közösségi vonalat, noha az alapok változatlanok. Aktuális barátlistánk azon tagjai, akik eme játékkal próbálkoztak, és közben engedélyezték az online kapcsolatot, részükről minden időeredmény, rekord rögzítésre kerül, melyeket megdönthetünk, ha úgy tartja kedvünk. Ezt a rendszert kicsit tovább is gondolták, pályákat, rekordjainkat kitűzhetjük ismerőseink részére, kommentelhetjük, értékelhetjük teljesítményüket, ajánlásokat tehetünk, vagyis afféle mikroközösségi rendszeren belül folyamatosan rivalizálhatunk ismerőseinkkel. Statisztikák, visszajátszások és fotók is megnézhetőek, közzé tehetők. Ezen rész online pass nélkül is működött nálam, az internetes játékhoz viszont (ezt se kérte tőlem a tesztpéldány mondjuk) a mellékelt kód szükséges, amelyet feltételezem, mint eddig az újabb EA címeknél, pár napos próbaidőre is lehet aktiválni.





Az Online Showtime!

Nos, a netes móka kissé kilóg a sorból, egyszerű opciókkal, lehetőségekkel kecsegtet, cserébe kapunk jókora mennyiségű lurkót, akik a fék jelentését se ismervén robbantanak ki minket mindenfelé, csak nem a helyes irányba. Ez meglátásom szerint sok NFS játék online sajátossága, magyarán egy zárt, barátokkal megbeszélt találkozó, vagy iszonyat türelmesen egy megfelelő lobby-összetétel megvárása esetén lehet élvezetes. Emiatt is fájó az ütközések kikapcsolási lehetőségének hiánya, úgy nem lenne olyan könnyű a dodzsemezőknek. A multi tehát jól is elsülhet, de mint tudjuk, „a játékélmény online játék esetén változhat". A szerencse persze forgandó, nem csupán az elsőkanyaros kiskirályok diadalmaskodnak, megfelelő kitartással és tudással nem irreális a győzelem elérése. Ehhez annyit hozzátennék, hogy célszerű a karriert kipörgetni, hogy aztán a megfelelő gépparkunkat a maximumra húzva jó végeredmény reményében sorakozhassunk fel a rajtrácsra. Amennyiben ráunnánk erre, párbajozni a neten is lehet! A rendszer kieséses alapú, kvalifikációs körrel kezdődik, majd ezzel együtt hat, egyre nehezedő, és ami fontos, random kiosztott pályán és autóval zsákolhatjuk be a végső dicsőségért járó koronát. A vesztes ellenben, legyen akármelyik fordulóban, mindig kénytelen elölről kezdeni a menetelést a ranglétrán.

A fizika, a mesterséges intelligencia már kivesézésre került csakúgy, mint a vezethetőség, játszhatóság és a tartalom, viszont mindezekhez a prezentáció, a tálalás nagyszerű lett. Grafikailag nagyon rendben van, csupán konzol-exkluzív címek tudnak neki fityiszt mutatni, a hangok terén tisztességesen teljesít, egyedül az ideális ívről lesodródást kísérő hangeffektek furcsák. A felhordott gumimennyiséget szippanthatjuk magunkba (ettől a tapadás is csökken, ez eddig nem sok játékban volt), mindezt olyan aláfestéssel, mintha kavicsok ütnék az alvázunkat. Jó, hogy gondoltak erre, de – igaz valódi tapasztalat híján – kétlem, hogy ennyire erős hangzással járna a felesleg magunkra aggatása. Jó megvalósítás, roppant korrekt belső nézet s főleg igen hatásvadász sisakkamera (Helmet Cam, amely előre ránéz az ideális ívre, vagyis a pilóta „szemével" látunk), azaz majd minden aspektusában egy remek képviselője az autós játékoknak az új SHIFT. Persze kezeljük azért a helyén, aggatható rá sok jelző, csak a valósághű nem igazán, amihez hozzájön az is, hogy a megítélése roppant szubjektív. Teszem is hozzá, nekem abszolúte bejött, tehát nekem félig teli volna az a bizonyos pohár.

Ettől függetlenül nyugodtan kijelenthetem, hogy igen élvezetes kikapcsolódást tud nyújtani, és teszi mindezt kellő kihívás mellett, valamint érzésem szerint a helyes irányba indultak el a fejlesztők a SHIFT 2-vel. A hangulatába bele kell érezni egy csöppet, hogy magával ragadjon csakúgy, amint a sajátos vezetési modellt is el kell sajátítani, ám ha ezek megvannak, és számodra megfelelőek, hibáktól ugyan nem mentes, ám egy igen élvezetes száguldozásban lehet részed. A verdiktem egyszóval jó, és erősen javasolt kategória, az erre fogékonyaknak.

RBaly

4/5

NFS SHIFT 2: UNLEASHED

Kiadó: ***Electronic Arts***
Fejlesztő: ***Slightly Mad Sudios***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***2-12 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

MORTAL KOMBAT

Choose Your Destiny!

Villog az „insert coin” felirat. Bedobtuk az érmét, majd egy mély „excellent” hallatszott. Press Start – írta a gép. Rábökve hangos gonghang jelezte sikerességét, s máris a karakterválasztó képernyőt láttuk. Fura fazonok ikonjai robbantak a képernyőre. A játékban nem gyerekes shoryukenezés ment, hanem véres verés, melyhez desszertként dukált a brutál kivégzés! Azonnal megfertőzött mindenkit. Ez volt az első Mortal Kombat. Jézusom, de rég is volt! Még húszforintosokat dobáltunk bele, s emlékszem, hogyan próbáltuk maguktól felfedezni egy-egy szuperütést, vagy kivégzést („magam felé, alsó-félkör és kisütés”). Azóta sok idő telt el, nyolc Mortal fordult meg kezeink között, s lő 2011, megérkezett egy emlék új köntösben, leporolva, kiegészítve; hogy dicső emléket állítson a múltnak és tovább vigye értékeit a jövő generációnak. Nem is kellett számozás a címbe, szimplán elég volt annyi: Mortal Kombat. Nem túlzás kijelenteni, hogy a 2011-es év egyik legjobban várt játéka az új Mortal Kombat volt. Hiányzott a mortalozás mindenkinek; kellett már, mint tanyára a villany! Kéthetente érkeztek a gameplay videók, az insider infók, szóval ügye-sen felhúzták a nép agyát a készítők. Főleg azért, mert a Net-herRealm Studios ezekben a videókban, olyan látványt, játékmenetet, és hangulatot prezentált, hogy a régi mortalos érzés szinte minden fanban felébredt. Az új Mortalt egy „vissza a gyökerekhez” remakenek aposztrofálták. De mégsem az lett. Annál jóval több…



Let the Mortal Kombat begin!

Most remake, reboot, vagy nem? – merül fel a kérdés. A furfangos készítők nem szimplán az első három epizód eseményeit mutatják be újból, hanem egy új történetbe ültették mindazt. A sztori



mód az Armageddon végétől indul, Shao Kahn diadalát látjuk Raiden felett. Épp az utolsó, végső csapását készül lesújtani a Villámistenre, de mielőtt eléri az őt, még utolsó reménysugár gyanánt egy mentális képet küld vissza az időben, múltbéli önmagának. Majd az első Mortal Kombat kezdetéhez vált a cselekmény, mikor az akkori Raiden megkapja ezt a jövőből érkező üzenetet. A jövőképek foszlányosak Raidennek, tudja a végkimenetelt, de hogy mikor épp mit kellene változtatnia, azt nem.
Az első három epizód cselekményein megyünk végig a történetben (Quan Chi az egyedüli kakukktojás, hisz ő csak a negyedik epizódban jelent meg először), de a szálak idővel változnak, s így egyfajta párhuzamos idősíkba terelődik az el. A legelején még azt is látjuk, mikor Cyrax és Sektor ember volt, ám a változtatások hatására olyan ember is cyborg sorsra jut, aki az eredeti történetben nem.
Na, de nem lövök le több poént, összegezve nagyon jó lett a sztori mód. Remekül idézik fel a korábbi eseményeket, sikerült a mély narratívát, a színes karaktereket és az új szálakat jól egybegyúrni és applikálni a régiek közé. Egyébként 16 fejezetből áll a sztori mód, s minden chaptert más-más karakter neve fémjelez, hasonlóan, mint a Mortal vs. DC Universe-ben.
A karakterlista bőséges, de lássuk kik is vannak jelen: Baraka, Cyrax, Ermac, Jade, Jax, Johnny Cage, Kabal, Kano, Kitana, Kung Lao, Liu Kang, Mileena, Nightwolf, Noob Saibot, Quan Chi, Raiden, Reptile, Scorpion, Sektor, Shang Tsung, Sheeva, Sindel, Smoke, Sonya, Stryker, Sub-Zero. [SPOILER] Valamint találkozhatunk Cyber Sub-Zeroval, [SPOILER] és a PS3 tulajok Kratos-szal is. Goro,



Kintaro és Shao Khan csak főellenségekként szerepelnek, nem választhatóak (bár ki tudja, mit hoz a jövő?). Kenshit már hivatalosan bejelentették, mint DLC; valamint egy „vörös ruhás hölgyet” is. De gondolom, lesznek még érdekességek idővel, főleg az Xbox-osoknak!

Test Your Might!

Az új Mortal visszatért a jól bevált és a reá oly jellegzetes, klasszikus 2D-s síkú és pályavezetésű harchoz. Kell a bánatnak Mortalba 3D-s mozgást kezelő arénák! A Deadly Alliance, a Deception, és az Armageddon jó példái voltak, hogy amint egy Mortal átkerült 3D-be, az egész harcrendszer elvesztette jellegzetes pergős dinamikáját, és teljesen belassult. A 3D-s mód maradjon meg a Tek-

kennek (ezért hülyeség egyébként a Tekkent és a Mortalt összehasonlítani): ha MK-ról van szó, az legyen 2D-s.
Ismét a picit eltúlzott, helyből 3 métert ugró, söpréses-felütéses mozgáskultúra lett bevezetve; és hála az égnek nincsenek idióta fegyverek (van azért egy-két kivétel), vagy harcstílusok közti váltogatás. Nagyszerűen kiegyenlítették a karaktereket, s emiatt nincs olyan – mint a Soul Caliburban Kilik –, hogy egy konkrét embernek vannak a legjobb ütései és legkönnyebben behozható kombói. A gombkombinációkat leredukálták nagyrészt két irányra és egy akciógombra (van azért négyirányos is, de azok inkább a Fatality-k), emiatt megváltozott pár megszokott kombó egyes embereknél. Szinte minden karakter rendelkezik egy lövéssel, egy légi támadással, egy elsöprő nagy hatótávolságú támadással; szóval kiegyenlítettek az esélyek,



bárkivel meg lehet verni bárkit.
Ezen felül minden harcos rendelkezik, egy-egy tölthető csíkkal a képernyő alján, mely három részre van osztva. Ha az első harmadáig feltöltődik, akkor elsüthetünk egy „Enhanced" támadást, ami picit felturbózza az eredeti speciális támadást (pl. Johnny Cage két bogyót dob el). Ha a 2/3-ig töltődik fel a csík, akkor képesek leszünk elsütni egy „Breaker" támadást; ami akkor jön jól, ha beszorítanak minket egy sarokba és onnan szeretnénk kitörni. Ha teljesen teletöltődik az alsó vonal, akkor pedig bevethetjük, az újdonsült, X-Ray támadást. Ez a legerősebb, és a legtöbb zöldet levonó akció, melyeket egy profi anatómiai animáció demonstrál, s ebből mindenkinek egyedi van. És a hab a tortán, hogy akár Tag Team-ben is küzdhetünk (2 vs. 2).

Igazi védjegye a Mortal játékoknak a brutalitás és a kivégzések. No, ezekből nem lesz hiány, harcok során (kivéve a sztori módban) amortizálódnak rendesen a karakterek. Véreznek, húsdarabok szakadnak le róluk, s külön tetszett, hogy ha valami fegyvert belevágnak az ellenfélbe (pl. sai-tőr), akkor az ott is marad a delikvensben, míg azt vissza nem veszi tulajdonosa. A Fatality-k kellően véresek és kreatívak, nem finomkodtak a fejlesztők. Viszont felmerül az a kérdés, hogy a régi szériákból ismert friendship, animality, brutality és babality kivégzések vannak-e? Jelentem, babality-vel már találkoztam, viszont még nem sikerült mindent unlockolnom. De ha a fejlesztőknek lehet hinni, szerintem a többi is elő fog kerülni idővel. Vannak külön pályákhoz renderelt Fatality-k is, mint azt megszokhattuk az előző részekben, úgyhogy kéjes kacajjal küldhetjük ellenfelünket pl. a The Pit tüskés mélyére. Egyébként szívmelengető volt számomra, hogy a karaktereknél minden jellegzetes spec. mozgást elkészítettek; szóval mindenki úgy dobja a vackát, ahogy azt már megszokhattuk. A helyszínek is ismerősek lesznek, „enyhén" felturbózták azokat is. Ha részletesen akarsz róluk olvasni, ajánlom figyelmedbe a PSC-n gabe83 blogbejegyzéseit!



TOASTY!!!

Említettem már a sztori módot, emellett van az Arcade (The Ladder) egymás ellen verekedés, akár Tag Team-ben is, de nem csak ennyi minden lett belepakolva a játékba. Ismerős feature-ként, ismét van Test Your Might, ahol sebes gombnyomkodó képességedet túráztatják, majd a kellő időben kell odacsapni. A Test Your Strike hasonló az előbbihez, annyi különbséggel, hogy itt egy meghatározott zónában kell tartanod a felpumpált mértéket, és a megfelelő időben kell lesújtani. A Test Your Sight-nál az „itt a piros, hol a piros" tapasztalataidat kell elővenned, ám ha tévedsz, rögtön kapsz egy baltát a fejedbe. Az előbbi három mód, szintén ladderként (ranglétra) játszató, ugyanúgy, mint a Test Your Luck, ami egyébként tök poén. Ebben a minijátékban két fél küzd egymás ellen, csak némi csavarral. Megjelenik egy félkarúrablós tárcsa, mely először kipörgeti ki lesz az ellenfeled, majd milyen körülmények között harcoljatok (pl. nincs karotok, ergo csak rúgni tudtok, plusz a lövések nem működnek, és még az égből mondjuk robbanó dolgok is potyognak; s így kellene nyerni). Elég sokféle variáció van, többségét a Kriptából kell megnyitni.



Ez az a hely, ahol a játékban összegyűjtött pénzedet elköltheted mindenféle rejtett cuccra (Fatality-k, X-Ray támadások, Concept Artok, zenék, stb.), ha jól tudom, 676 dolgot tudsz unlockolni. Tutorial Mode is van, és ofkorz online is nyomhatjuk négy főig. Végezetül még szólnom kell a Challenge Tower-ről, ami egy 300 különböző küldetésből álló ladder, melyet iszonyat nehéz végigtolni. Itt nem csak egymás elleni küzdelmek vannak, hanem pl. a támadó zombik sorozatos lelövése és hasonlóak. Az utolsó küldetés az „End Game" címet kapta, amit állítólag irdatlan nehéz megcsinálni, de ha sikerül, valami kolosszális jutalmat kapsz, úgyhogy hajrá! Az új MK nem szűkölködik rejtett dolgokban, sőt még kedvenc Toasty-t rikoltó barátunkat is megkapjuk, aki az alsó sarokban szokott megjelenni.

Get over here!

A látvány lenyűgöző, gyönyörű! Minden szép éles, a fényeffektusok csodálatosak, a grafika részletgazdag, még a háttérben is. Nem egyszer azért kaptam ki, mert a háttérben történő happeninget figyeltem. A kameramozgások szépen követik az akciókat, nincsenek darabosságok az átívelő animációk közt, és bugokkal sem találkoztam. A zenék, a szinkronhangok és a hangeffektek nagyon el lettek találva, külön tetszett pl. az a fémes hang, mikor egy cyborgnak csinálunk felütést. Nehézségileg öt fokozat van, a medium egész oké, bár Shao Khan-t rohadt nehéz leverni (alig sebződik, míg ő gigát üt). Kratos nagyon jól beleillik a csapatba, mozgásai szuperek; külön piros pontot adok a QTE-s támadásaira (360-on Marcus Fenix volt tervbe véve, mint exkluzív karakter de sajnos kihagyták). Szóval összességében nagyon össze van rakva az új MK, igazán méltó folytatása-feldolgozása a nagy elődeinek. Minden benne van, ami egy jó Mortalhoz kell! Nyugodt szívvel adom rá az ötöst, MUST HAVE kategória; MK fanok még a csillagot is odabiggyeszthetik!

JediEco

MORTAL KOMBAT

5

Kiadó: *Warner Home Video Game*
Fejlesztő: *NetherRealm Studios*
Multiplayer: *2-4 fő*
Online: *2-4 fő*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1*

MICHAEL JACKSON: THE EXPERIENCE





Zenei ízlésvilágunk bizony igencsak szubjektív, a nagyobb sztárok megítélése pedig pláne megoszlik az egyes táborok között, az esetek döntő többségében viszont nyilván úgy ítélkezünk (sajnos), hogy a bulvársajtó hírmorzsáin túl valójában kvázi semmit nem is tudhatunk egy nagyobb név valódi személyiségéről. Az 50 évesen elhunyt Michael Jacksont is legalább annyian bírálták, mint amennyien körülrajongták, számos film vagy sorozat figurázta már ki az évtizedek során. Hogy vajon a negatív



kritikáknak volt-e alapja, vagy csak nem értettük volna meg a pop király gyermeklelkét, az megint más kérdés, de az biztos, hogy egészen 5 éves korától nagyon tehetségesnek bizonyult, huszonévesen pedig már meghatározó alakja lett az amerikai pop zenének és kultúrának, és minden bizonnyal neki köszönheti a tengernyi afroamerikai előadó is,



hogy ma már nem másodrangúként kezelik őket. Ennek fényében pedig – az egyértelmű hírnév meglovagoláson túl – maximálisan létjogosultnak is érzem egy saját zenés táncjátékkal tisztelegni az elhunyt sztár előtt. Nem kevesebb, mint 29 híres címet sorakoztat fel a válogatás a legnagyobb slágerekből csemegézve, így természetesen olyan alapművek is szerepelnek a repertoárban, mint a Billy Jean, Bad, Beat It, Black or White, Earth Song, They Don't Care About Us, vagy a Thriller. Már önmagában tisztes felhozatal, ám a hangsúlyt elsősorban nyilván az ágyékot nem kímélő tánckoreográfia ügyes átültetésére helyezték, kíváncsian álltam hát elébe némi moonwalk gyakorlatnak. Az Experience különlegessége ráadásul, hogy maximálisan ki is használja a Move előnyeit, csak úgy, mint a túloldali 360-as verziónál a Kinect lehetőségeit. Egyszerűbb bulijátékokkal már volt is szerencsém nem egyszer találkozni, hála Picachunak, de komolyabb Move-os tesztből nekem ez volt az első, így mindenekelőtt elsőként nem is csak az Experience módba, hanem a Dance Schoolba vezetett utam, hogy elsajátítsak némi kezdő táncérzéket.

A 3 híres tánctanár – köztük a piszkosul dögös szőke „Maryss from Paris" – folyamatosan vezet be minket Jackson mozgáskultúrájának rejtelmeibe összesen 24 fejezeten át, kezdve egy jópofa bemelegítő gyakorlattal. Ugyanakkor a tanító videók sajnos csak x darab csillaggal nyílnak meg, így béna kezdőként akár, de bizony kénytelenek vagyunk fejest ugrani az Experience-be is, hogy legalább egyetlen csillagot kicsikarjunk kezdésnek – a mozdulatonkénti X, OK, Good, valamint Perfect értékelésekkel –, ami nem is olyan egyszerű, de ahogy sorra nyitjuk meg az oktató videókat, tényleg látványosan fejlődhetünk (a játék megítélése szerint legalábbis). Az animált kis Michaelt követve mindenesetre hamar ráébredek, bizony nem kicsit tud a „srác", keze, lába , csípője pedig kvázi külön életet élnek, bemelegítő tánckoreográfiám pedig talán nevetséges szárnypróbálgatásnak jöhet le a király mellett, mégis hamar rá lehet érezni a játék ízére.



A 29 sláger korlátozás nélkül elérhető, és előre meg van adva melyik koreográfiája easy, medium, vagy hard, illetve melyiket kell szólóban, vagy többen nyomni. Szóló táncot is lehet többen, egyszerre akár 4-en is, de így mindenkinek ugyanazt a formát kell követni, míg „duó" vagy akár sok fős „crew„ esetén más-más táncot kell előadni párhuzamosan, így akár egy az egyben előadhatjuk Jennifer Garnerék pöpec Thriller koreográfiáját a „Hirtelen 30"-ból. A bal sávon megjelenő kis segédikonokról egy idő után rutinszerűen tudhatjuk a mester mikor fog letérdelni, mikor vált balról jobbra, vagy mikor kezdi el hajmeresztő karkörzéseit.



A menürendszer talán kissé egyszerű, mégis tökéletesen átlátható és designos, mindenféle fölös csicsa nélkül, a slágereknél pedig nagyon ötletesek az animált, vagy olykor direkt filmes díszletek. Az Earth Songnál pl. először egy lávás háttér előtt, majd a természet lágy ölén táncolunk a királlyal, a Billy Jean-nél pedig egy mozgóképes oldschool képregényes sikátorban. A hang ugyan valamilyen oknál fogva csak 2.0-s, de én eleve sztereóra tettem ki az egyébként kiváló minőségű számokat.

Este csak erős fényben láttam magam viszont képernyőn, de mindenképpen jó kis móka, a legjobb – gizda/beégető – pillanatfotókat pedig már töltené is fel Facebookra a kis hamis. Ráadásul a táncoktatás mellett karaokénak is kiváló, ha rendelkezünk elegendő mikrofonnal, így buliba pláne csak ajánlani tudom, de egyedül is remekül szórakoztam, sőt komolyan kedvem lenne full kifuttatni. Már csak azért is, mert több órás táncolás után sem untam meg, így edzőprogramnak sem utolsó.

Krisz

MICHAEL JACKSON: THE EXPERIENCE

4/5

Kiadó: ***Ubisoft***
Fejlesztő: ***Ubisoft Montreal***
Multiplayer: ***2-4 fő***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***LPCM 2.0***

AEL KSON ERIENCE

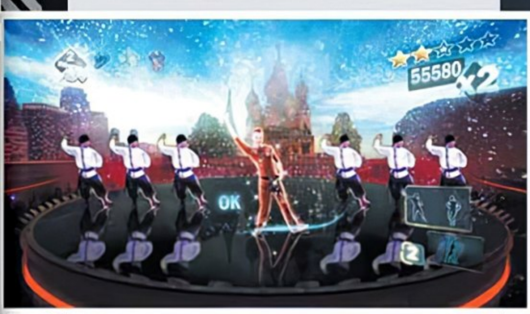




Újra Michael Jacksont üdvözölhetjük köreinkben, ezúttal a 360-as verziót köszöntve, és mivel a PS3-as verziónál már leróttam tiszteletemet a popkirály előtt, vágjunk is mindjárt a közepébe. Mindenek előtt meg kell jegyezzem, hogy a másik HD konzolos verziónk kivételesen azért lett külön oldalon letesztelve, mert



habár címben és néhány alapban megegyeznek, mégis szinte két külön játékként kezelendő, mely gyakorlatilag már az első lépésekkor egyértelműen megnyilvánul. Ódzkodok természetesen mindenféle részlehajlástól, de már a menürendszerben lerí, mintha a grafikusok extra prémiumot kaptak volna a 360-as verziónál, noha a játék maga nyilván nem (csak) ettől lesz/lehet ütős, mégis egészen egyedi - a látványosabb felvezető videó után – az az univerzumos életkép, amint a csillagok közt a saját scannelt testem megelevenedik a táncparketten. Mindamellett már most így az elején a PS3-as verzió védelmében el kell mondjam, hogy a Move rendszerrel nem csak



egy teljesen dinamikus rendszerű és pontos érzékelésű táncos/karaoke gammát sikerült összeállítani, de mentesül minden nehézkes jellegű előkészülettől is, amit már megszoktam a kinectes játékoknál (gondolok itt főleg a megfelelő fényviszonyok előteremtésére, kalibrálásra, és pláne a macerás bútortologatásokra az elegendő helyhez).
Az alapok ellenben tényleg nem változtak, újra ott van a Tutorial „MJ School" néven, ám az Experience ezúttal Solo és Party opciókra lett felosztva, és ezen belül – max négy játékossal – egymással kooperálva, vagy megmérkőzhet két csapat is egymás ellen. A Kinectnek hála a mikrofon alapból adott, és ennek megfelelően rajtunk áll, hogy éneklünk, táncolunk, vagy „előadást" adunk elő, azaz egyszerre a kettőt. Hogy a játék mennyire szőrösszívű, illetve mennyire nehéz formációkkal bombáz bennünket, az a nehézség fokától függ, ám a csillagrendszer ezúttal el lett törölve, ennek megfelelően az összes tanító videó alapból meg van nyitva, és természetesen a 29 sláger is kezdettől elérhető.





A tanárok maradtak a régiek, hála az égnek köztük a belevaló kis „Maryss from Paris"-szal is, és mindenképpen külön tetszik, hogy az egyes híresebb klipekhez külön speciális koreográfiát oktatnak, először külön-külön lépésenként, majd egyben az egész kombinációt (megadva az esélyt, hogy legalább megpróbálhassunk valami hasonlót elsajátítani).
Akárcsak a designosabb menürendszer, a klipek mindegyike is átesett egy alaposabb ráncfelvarráson, hiszen az eddigi szimplább (no persze tetszetős) helyszínek egyszerre átvedlettek full 3D-s poligon pályákra, akár az erdő kellős közepén, vagy akár háztömbök közepette, hatalmas nézőközönséggel, lézershow-kal és kivetítőkkel, melynek központjában saját magunkat csodálhatjuk teljes életnagyságban ezrek előtt parádézva. A pontozás is kissé változott, hiszen hiba esetén az X helyett MISS jelzéssel „dicsérnek", és belekerült a repertoárba az ALMOST is, melyek közül mindkettő elveszi szorzónkat, amit OK-nál, GOOD-nál, vagy PERFECT-nél kapunk. Egyszer egy szám során megjelenik továbbá egy díszes korona a király feje (illetve jelen esetben saját buránk) fölött, melyet megkaparintva aktiválódik a pontduplázó King Power. Jelentősége csupán a rekordoknál van viszont, hiszen a csillagrendszert eltörölve megszűnt maga a progresszív karrier mód alapja is, ami esetleg elveheti egyeseknél a motivációt. Ugyanakkor úgy vettem észre, hogy az itteni segítőikonok és 3D-s modelleknek hála jóval könnyebb lekövetni a mozdulatokat, az pedig külön megér egy misét, amint pl. az Earth Song-ot próbáljuk elénekelni az átszellemült Michael Jackson-os előadásmódunkkal.
Ha képesek vagyunk túlesni a kezdeti kis kalibráción (Kinect tulajoknak amúgy nem hiszem, hogy gond lenne), a 360-as verzióban tulajdonképpen több potenciálra lelünk, és nem csak feltétlenül a komolyabb vizualitás miatt. Ugyanakkor valahogy mégis úgy érzem, mintha a másik verzió talán egyszerűbb, de egységesebb rendszere jobban összerakott lenne, így valahol a két verzió kiegyenlíti egymást értékelésben. Mindenesetre az elmúlt napokban igen nagyot nőtt a király a szememben, és méltó játékot dobtak össze neki, bármelyik géppel is rendelkezünk.

Krisz

4/5

MICHAEL JACKSON: THE EXPERIENCE

Kiadó: **Ubisoft**
Fejlesztő: **Ubisoft Montreal**
Multiplayer: **2-4 fő**
Online: **nincs**
Felbontás: **720p, 1080i, 1080p**
Hang: **DD 5.1**

LEGO STAR WARS III: THE CLONE WARS

LEGO STAR WARS III THE CLONE WARS

„Réges régen, egy LEGO-ból kirakott galaxisban...”

Juppí-juppí! Újra van Star Wars játék, amit hál' isten rögtön meg is kaptam tesztelésre (bár, vajh kinek is adták volna?). Miért is jópofa dolog a LEGO? Kellően élvezetes a vele való kockulás, kevés kockázattal ugyan, de szinte bármit ki lehet rakni a piciny apró kocka elemekből, és ráadásul minden figurának kockahasa van. Ám hogyha, a LEGO videojátékokat nézzük, reájuk leginkább a gyermeki móka és báj jellemző, ami egyben roppantul bohókásan vicces. Átélhettük már Batman, Indiana Jones, Harry Potter kalandjait LEGO-ba öltöztetve és egyúttal, mindkét Star Wars Trilógiát is. Én nagyon élveztem az előző LEGO Star Wars-okat. Jópofák voltak, viccesek és emellett tök jól lekötötte az embert. Tetszett, hogy hűen követik az eredeti történetet, s mégis valamit utunkra. A sztori mód kezdetben a három főgonosz (Dooku, Ventress, Grievous) üldözését kínálja fel bolygóról bolygóra.
Ahogy a sorozatban is össze-vissza találkoztunk ezekkel a karakterekkel, így te is olyan sorrendben teljesíted a gonoszok pályáit, ahogy neked tetszik (1 genyóhoz 6 pálya tartozik a csillagtérképen).







hozzáadnak vagy kifiguráznak. Amikor az eredeti Trilógia LEGO-s feldolgozásában, elérkeztem ahhoz az ominózus részhez, mikor Darth Vader elmondja Luke-nak, hogy ő az apja, hát visítottam a röhögéstől. Ugye, a LEGO szereplők nem beszélnek, inkább csak hablatyolnak, ergo így nem tudták azt kivitelezni, hogy Vader ki mondja „Én vagyok az apád!” Így a jelenetben azt látjuk, hogy az apuci elővesz egy Polaroid képet melyen ő van Luke anyukájával, majd a képre és fiára mutogatva bizonygatja, hogy igenis ő a fater. Zseniális!

A mostani LEGO SW az animált Clone Wars sorozat eseményeit dolgozza fel, leginkább az első évadot, de a másodikból is van számos momentum. A Geonosis-i csatával indul a játék, ahol megtanuljuk az alapokat, de roppant kellemes meglepetés volt, hogy csak hipp-hopp beledobnak a mélyvízbe, mikor egy seregnyi droid vesz körül nem éppen pacifista világnézettel. Lehet kaszabolni vakulásig. A nagy csata megvívása után, egy köztársasági cirkáló (a Resolute) fedélzetén találjuk magunkat, majd a holotérképet aktiválva választhatjuk ki következő küldetésünket. Ez lesz egyébként mindig a fő kiindulási pont, itt csemegézhetünk a misszziókból, vagy innen indulhatunk felfedező

Ahogy az előző részek, a mostani LEGO Star Wars is arról szól, hogy egy kis LEGO emberkével és társaságával (lehet csupán 1, vagy akár 4 is) mászkálunk. A különböző tulajdonságú karakterek közt válthatunk is, hogy mikor épp melyikkel akarunk lenni a feladathoz mérten (a csapatmunka olykor elengedhetetlen); majd puzzle feladatokat oldunk meg, leamortizálunk minden terep és támadó objektumot, ellenfelet és LEGO darabokat gyűjtünk, melyekből király dolgokat vásárolhatunk. Ez eddig egy szimpla platform játéknak minősül, de a fejlesztő bácsik és nénik ezúttal némi RTS-t is csempésztek az új LEGO SW-ba. Mivel a címe is predesztinálja, az igazi Klón háborúba csöppenünk, így nem csupán az ide-






oda mászkálásból áll a játék. Megérkezel egy ellenséges bolygóra, ahol droidgyárakkal, tank központokkal, távolsági ágyúkkal, pajzsgenerátorokkal (stb.) felszerelkezve várnak, hogy szétrúgják azt a fenséges midichloriannal telt popódat. Felvenni a harcot pedig úgy kell, hogy a szabad energiatelepek köré biz' te is elkezdesz építeni barakkokat, lövegeket, lépegető központokat, energiapajzsokat és még egyéb nyalánkságokat. Ráadásul az egyes telepíthető objektumokból is többféle van. Pl. van sima barakk, ami egyszerű rohamosztagosokat termel, de van, ami rakétásokat köp ki magából. Lépegetőkből és tankokból is az összes fajtával találkozhatunk, legyünk akár a köztársaságiakkal vagy a szeparatistákkal. Igen, Dooku oldalán is küzdhetünk, miután a sztori mód után megnyílik ez az opció. Az egyes bolygók státusza megtekinthető, hogy melyik oldalon is áll, majd azt átbillenthetjük a másik oldalra, ha lemegyünk és helyretesszük az odalen-tieket. Ezeknél a bónusz küldetéseknél, általában nem csak annyi a feladat, hogy pusztíts el mind-





ent, hanem vagy időre megy, vagy egyéb feladattal bíznak meg (pl. a főközpontot kell letarolni, de hogy azt megtehesd, minden sz*rt ki kell építened). Ez az egyik újítása a LEGO franchise-nak, hogy most először nagy tömeget is megjelenít és kezel. Viszont némi probléma van vele, néha már túl sok neki a sok mozgó elem és olyankor rendszerint lefagy a játék, valamint az AI lehetne kicsit eszesebb és tökösebb. Számtalanszor csak lézengnek, és nem támadnak teljes erejükből, nem indítanak hathatós rohamot, te meg csak gyűjtögeted a pénznek megfelelő LEGO-kat és építgetsz tovább. Természetesen nemcsak egyedül játszhatod a sztori





módot, valamint a bolygó elfoglalósdit, még egy társ csatlakozhat co-op vagy ellened. Viszont online multi nincs, és ez nagy hiba! Ha ketten játszotok, nem a normális középen elválasztott split-screennel oldották meg a térelválasztást a fejlesztők. Mikor közel vagytok egymáshoz, akkor még egy képernyőn vagytok, ám amikor távolodtok egy térelválasztó vonal jelenik meg, ami a képernyő origója körül kezd forogni aszerint, hogy egymáshoz képes fentebb vagy lentebb vagytok. Kicsit frusztráló és néha nehéz átlátni. A karakterek is növelték képességeik számát, az előző epizódokhoz képest. Az Erőbirtoklók immár képesek fénykardjukat eldobni is, ha egy gomb hosszas lenyomásával kijelöljük a célt. A lőfegyveresek is képesek erre a célzásra, s van olyan rohamosztagos fajta, aki képes utasítani és irányítani több katonát is, s akár ilyen módon célpontot is megadni. A fejvadászok újdonság gyanánt, sniperezni tudnak. Szintén új megoldás, hogy vannak arany és ezüst színű épületek, tereptárgyak is. Az ezüst színűeket, csak robbantással tudod elpusztítani, az aranyakat pedig gyors-tüzeléssel. Ez akkor ad némi izgalmat, mikor az RTS módban egy konkrét épületet kell az enyészetévé tenned, de mivel az arany, így ki kell építened egy rakat dolgot, hogy szerez egy gyorstüzelő tankot. Nekem bejött ez az arany-ezüst megoldás.

A grafikán meglátszik, hogy erre a generációra készült: ez az eddigi legszebb LEGO játék. A figurák sokkal részletgazdagabbak arcügyileg, már nem csak a pontszemű buksikkal találkozhatunk, hanem nagy retinás szemekkel és ráncokkal. Viszont picit csaltak a készítők: nem minden van LEGO-ból felépítve, pl. a nagyobb hajók pont olyanok, mint a sorozatban, a kis vadászgépek meg LEGO-ból készültek. Számomra külön élmény volt, hogy nagyon precízen megalkották az egyes jedi szereplők sajátos fénykardozási jellegzetességeit, majdnem mindenki másként, egyedin harcol a fénykardjával. A sztori módban epic bossfight-ok várnak és még ilyen egygombos QTE-k is előfordulnak.

A zenékkel, hangokkal nincs probléma, minden olyan SW-s, mint amennyire lennie kell. A játék iszonyat sok játékidőt szolgáltat, s temérdek megnyitható cumót, karaktert és achievement-et/trófeát is! Szóval a gyűjtögetők álma az új LEGO: SW. Van ugye a sztori mód, aztán végigtolhatod őket Free Game módban, mindkettőnél gyűjtheted a sok gubát a vásárlásokhoz, valamint a rejtett minikiteket, amikből pályánként kell tízet, és akkor megnyílik egy nagyon rejtett karakter, akit majd jól megvásárolhatsz. Minden pálya, küldetés teljesítése után kapsz arany LEGO darabokat, abból 130-at kell összegyűjteni, s akkor kapsz valami eget rengetőt, valamint egyes helyek csak akkor nyílnak meg, ha már van legalább 15, és így tovább. Aztán van a bolygóelfoglalás mód, de akár a Resolute fedélzetén is bolyonghatsz, ami meglehetősen sok szobából áll, melyek telis-tele vannak rejtett kapcsolókkal és megvásárolható járművekkel, karakterekkel (meg kell őket keresni, nem csak annyi hogy bemész a shopba, oszt' kérsz tíz deka Chewbaccát). Sőt, beszállhatsz egy már megszerzett űrhajóba is, s kimehetsz kicsit lövöldözni. Bár az űrharcok elég unalmasra sikerültek, a sztori módban meg szinte csak abban merül ki, hogy repülj oda, ott szállj ki és kapcsold be azt, majd menj amoda, ott is aktiválj valamit, majd végül lődd szét a nagy célpontot. Viszont az tetszett, hogy a gonosz karakterekért, át kell repülni a szomszédos ellenséges cirkálóba, és ott kell őket megkeresni és megvásárolni. Egyébként ott még találsz rejtett sztori pályákat és fejvadász küldetéseket is. Na, mit hagytam ki lássuk? Ja, igen. Egyedi karaktereket is generálhatsz, ha ahhoz van kedved. Szóval rendesen megpakolták a játékot!

Összegezve, a LEGO Star Wars III: The Clone Wars hozza a szokásos nívót, sőt most némi újdonságot is hordoz. Kisebb irányítási bakik előfordulnak, de ezek nem vészesek. Néha elég szűkszavú a feladatokkal, az objektívákkal kapcsolatban, ami olykor elég idegtépő, nem is beszélve, hogy szeret Sub-Zerosat játszani (akkor a legjobb, mikor egy pályán már mindent összegyűjtöttél, és a legvégén fagyi). Viszont kárpótlás gyanánt bőséges tartalmat, változatos pályákat (mindig más környezetben, mást kell csinálni), szép grafikai megvalósítást, és sok-sok LEGO-s poént kapunk. Ha lesz folytatás, és kipolírozzák azt a pár zavaró tényezőt és pakolnak bele online multit, akkor az lesz maga a tökély; mint Darth Vader. Addig csak Darth Maul!

JediEco

LEGO STAR WARS III: THE CLONE WARS

4/5

Kiadó: *LucasArts*
Fejlesztő: *Traveller's Tales*
Multiplayer: *2 fő*
Online: *nincs*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1*

SPLINTER CELL 3D

Szeretem a Splinter Cellt. A tavalyi Conviction egy új irányba kezdett haladni, ami ugyan eltér a régiektől, de erre szükség volt, mert a széria valahol a Chaos Theory-nál kezdett kimerülni, egysíkúvá válni. Így amikor már azt gondolnánk, a korábbi formula a süllyesztőbe kerül, még egy utolsó kört mehet a Splinter Cell 3D személyében. Bár ez a címből a legkevésbé sem derül ki, a SC3D valójában a Chaos Theory lebutított verziója, így aki valaha játszott az említett résszel, már rögtön az elején rá fog jönni, hogy itt erős bőrlehúzás szaga van a dolgoknak. Ezzel amúgy baj nem lenne, mert a mechanika a Chaos Theorynál lett a legfejlettebb, ráadásul elég hosszú szingli móddal rendelkezett, ami hangulatos kis küldetésekkel volt tele, bár kissé egysíkúakkal. Bár túl nagy fejlődést nem hozott a szériába, sokan mégis a legjobb epizódként emlékeznek vissza rá. A single player rész szinte ugyanaz, mint az eredetiben, a valódi lopakodás érzeten azonban erősen csökkent, hogy a 3D érdekében a fényeket igen magasra vették, így aztán nem igazán érzed magad tényleg láthatatlannak. Azonban maga a 3D is egy nagy nulla, a készítők úgy érezték, hogy ha hatalmas 3D-s mentéspontokkal, és reklámtábla méretű tippekkel rakják tele az amúgy csak butított Chaos Theory-t, máris hatalmas fejlődést fog jelenteni, és megér egy újrakiadást, ráadásul egy konzol nyitócímeként. A multiplayerről elég könnyű megállapítani, hogy milyen irányba haladt, ugyanis, úgy ahogy van, kivették, megrövidítve ezzel mind a játék idejét, mind annak élményfaktorát. Pedig technikailag amúgy korrekt lenne az „új" SC, a többi nyitócímhez képest relatíve szép grafikát présel ki a zsebgépből, ám a hangok is kevésbé kifinomultak, és gyakorlatilag egyedül a zajérzékelő tud valami halovány érzetet adni arról, hogy nem haladod-e meg a maximális hangerőt. Magyarán a Splinter Cell 3D a konzol háromdimenziós képességeit alig használja ki, a lopakodós hangulatot vajmi kevés alkalommal adja át, és a multiplayer teljes kihagyása miatt nem is nyújt túl hosszú szórakozást. Maximum azoknak ajánlom, akik a Chaos Theory megszállott rajongói.



rolmanus

SPLINTER CELL 3D

2/3

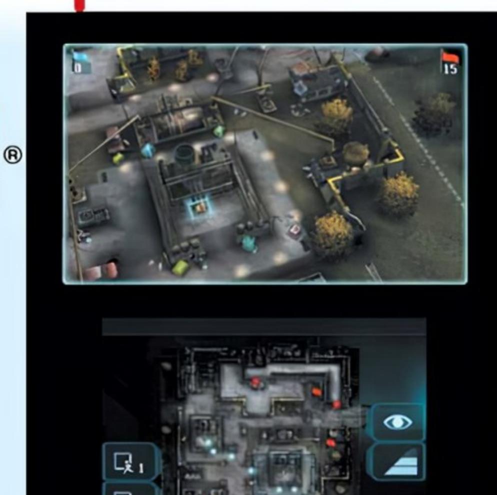
Kiadó: **Ubisoft**
Fejlesztő: **Gameloft**
Multiplayer: **nincs**
Online: **nincs**
Felbontás: -
Hang: -

TOM CLANCY'S GHOST RECON SHADOW WARS

A Ubisoft kínálatából, mely a 3DS elrajtolásakor startra kész volt, egyedül a Ghost Recon: Shadow Wars okozott kellemes meglepetést.

Ez volt az egyetlen szoftver, melynek címében nem szerepelt a 3D, és mégis ez hozta leginkább a konzoltól vártakat: ez tényleg 3D-s volt. Ebben tényleg úgy érezte az ember, ha játszik vele, hogy „igen, ez jó, hogy erre a gépre készült!". Igaz, grafikailag kissé elmaradott a cucc, gyakorlatilag olyan, mintha egy nagyobb felbontásba felhúzott DS játék lenne, néhány háromdimenziós háttérrel. Persze ezért kárpótol minket a játékmenet. A játékmenet, ami a széria rajongóinak biztosan meglepetést fog okozni, hiszen nem túl sok közös vonással rendelkezik a sorozat többi epizódjával. Ez egy körökre osztott, taktikai akciójáték. Ha hasonlítanom kéne valamihez, leginkább talán a PSP-s Metal Gear Ac!d-hez tudnám, csak kártyák nélkül. Az egyszemélyes rész rendkívül hosszú, több, mint 20 órás élményt nyújt, ami egy ilyen stílusú játéktól ugyan elvárható, ám manapság mégis nagy dolognak számít. Ráadásul ehhez még párosul jó pár challenge level, és a multi is. Na igen, a multi. Az egyetlen dolog, ami miatt haragszom a készítőkre, az az, hogy a játék multiplayerét egy géphez kötötték, azaz felváltva kell a játékosoknak egymás kezébe adogatniuk a gépet. Na most ez egy kézi konzolnál rendkívül kényelmetlen (és értelmetlen), arról nem is beszélve, hogy a 3DS-t ha oldalról nézed kábé megvakulsz, így aztán ilyen esetben az ember a 3D kikapcsolására kényszerül, ami pedig nagyot adna a látványhoz. Persze ennek ellenére jópofa kis taktikai játék lett a Shadow Wars, és ha a nyitókínálatból választanál valamit a friss 3DS-ed mellé, azt hiszem ez a legjobb választás.





rolmanus

GHOST RECON: SHADOW WARS

4

Kiadó: **Ubisoft**
Fejlesztő: **Ubisoft Sofia**
Multiplayer: **2 fő**
Online: **nincs**
Felbontás: -
Hang: -

Asphalt 3D

Az Asphalt 3D-től azt vártam, hogy szórakoztató lesz. Azt vártam, hogy a 3D-je olyan élményt fog adni, ami... na jó, nem, ezt hagyjuk…
Azt hiszem fél oldalas terjedelemben az a legjobb, ha rögtön a lényegre térek: az Asphalt 3D-vel az a legnagyobb baj, hogy nem jó. Azok kedvéért, akik nem ismerik a szériát (merthogy mobiltelefonon és DS-en már túl van pár részen a sorozat), a mechanikáról annyit érdemes tudni, hogy a Burnout és a Need for Speed szerelemgyereke, csak valahogy egyik jó tulajdonságait sem sikerült átvennie. Hiányzik belőle az előbbi eszelős stílusa, és utóbbi sebessége, de ha meg is lenne, az se segítene túl sokat, hisz a kezelés körülbelül olyan, mint baltával mandarint pucolni: borzalmas. Ennek tetejében a grafika is marha gyenge lett, amiért ugyan ezen a konzolon általában pótolna a 3D, ám egy bizonyos sebesség fölött kifolyik a szemed tőle. Bár a zenék nem rosszak, nagyon kevés van belőlük, mondjuk nem olyan kevés, mint az amúgy is közepes minőségű hanghatásokból. Mire ezeket a sorokat írom, már mindkét fülemet megpróbáltam lemetszeni, hogy ne halljam többé a motor változatlan zúgását. A kórházi számláért még mindig perben állok a fejlesztőkkel, ők nem értik miért nem némítottam inkább le. Bár a tartalomra nem lehet panasz, mert több mint 50 autóval versenyezhetünk jó pár pályán, de nem hiszem, hogy bárki szívesen bíbelődne az új kocsik megnyitásával, mivel ahhoz hosszabb távon élveznie kéne a játékot. Az pedig igen kemény feladat. Nagy kár, pedig igazán jól jönne egy normális versenyjáték a 3DS nyitókínálatába.



rolmanus

ASPHALT 3D

2

Kiadó: *Ubisoft*
Fejlesztő: *Gameloft*
Multiplayer: *nincs*
Online: *2-6 fő*
Felbontás: -
Hang: -

Rayman 3D

Rayman 2... A platformjátékok egyik legmeghatározóbbja, régi nagy kedvencem a műfajban. És amikor azt mondom rá, hogy időtálló, azt úgy értem, hogy majdnem 12 év után is szívesen veszi elő az ember, mert akkora élményt nyújtott. De



azt semmiképp sem jelenti, hogy 2011-ben a változtatások lehető legminimálisabb mennyiségével újra kiadni és teljes áron árusítani normális dolog lenne.
Bizony-bizony, a Rayman 3D valójában a második rész újra kiadva. Akkor miért Rayman 3D? Mert a „Rayman 2 – kilencedik kiadás" kicsit rosszabbul hangzana.



Igen, persze, minden ami jó volt az eredeti Rayman 2-ben, még most is épp olyan szórakoztató, mint akkor, de újdonságra senki ne számítson. Akik nem ismerik az eredeti játékot, bizonyára remekül el fognak szórakozni, hiszen egy relatíve hosszú, és rendkívül szórakoztató platformer kalandban lesz részük, rengeteg gyűjtögetnivalóval és ügyességi résszel. Hősünk Rayman a robot-kalózok hada ellen veszi fel a küzdelmet, hogy megmentse a világot. Csak az a probléma, hogy a 3D kivételével szinte mindez megvolt a DS-es kiadásban is, az pedig jelentősen olcsóbb. Mivel ez a cucc eredetileg nem 3D-re készült, ezért ez sem



túl sűrűn nyújt kiemelkedő, újító élményt, csak annyit, amennyit a kijelző magától is ad. Bár 1999 már elég rég volt, ezt úgy látszik a fejlesztők elfelejtették, hiszen grafikailag szinte hozzá sem nyúltak a programhoz. Így aztán a játék inkább hátrafele tett lépéseket, mint előre, hiszen a kezelés már anno is a szoftver leginkább sántító része volt, kézikonzolon még egy fokkal nehezebb. A hangok sem változtak semmit, és a zenék ugyan még mindig nagyon tetszetősek, a hangeffektek ma már hagynak némi kívánnivalót maguk után. Ennek ellenére Raymanre nem lehet haragudni. Az alapjáték olyannyira jól sikerült a maga korában, hogy ha a technikai hiányosságokról megfeledkezik az ember, még mindig nagyon jól el tud vele szórakozni, és hosszú időre le fogja kötni. Így aztán, ha friss 3DS tulaj vagy, és a Rayman 2 kimaradt, érdemes bepótolnod. De azért még várd meg, hogy az ára lemenjen, hisz a pofátlanságnak is van határa...

rolmanus

RAYMAN 3D

3

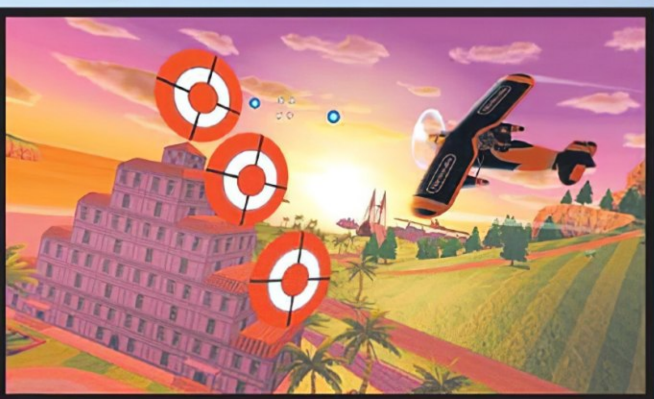
Kiadó: *Ubisoft*
Fejlesztő: *Ubisoft Casablanca*
Multiplayer: *nincs*
Online: *nincs*
Felbontás: -
Hang: -

Pilotwings Resort™



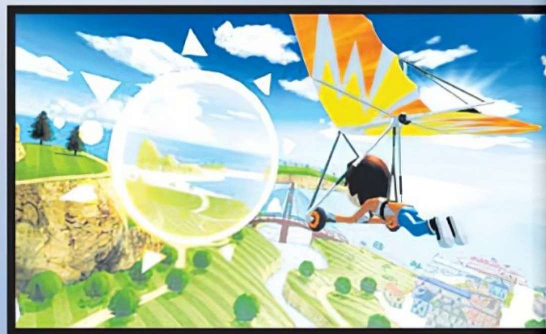
In the summer sky, fly in high

A Nintendo új platformjai megjelenésekor a rajongók kiszolgálását is minden esetben fontosnak tartja. A 3DS nyitókínálatában is található örök klasszikus, így saját boszorkánykonyhájukban most a Super Nintendo-n bemutatkozott repülős sorozatukat, a Pilotwings-et főzték ki. A játék igazolta, hogy ez a légies kirándulás a legalkalmasabb arra, hogy a Nintendo megmutassa a fejlesztőknek, ők miként is képzelik el a 3D prezentálását.



Indítás után ismerős helyszín tárul elénk, avagy nevén nevezve a Wii Sports Resort-ból és a Wii Fit-ből Wuhu szigetéről beszélünk. Főszerepben a mostani Nintendo trendeknek megfelelően saját képmásunk Mii mása áll. Kezdéskor egy rövid oktató rész után kétféle játékmódot kínál a program. Az egyik a sorozatból megszokott, folyamatosan nehezülő missziókból álló kihívás, míg a másik az úgynevezett Free Flight mód. Az utóbbi lehetőséget ad arra, hogy céltalanul, de felszabadultan repdessünk, avagy élvezzük a 3 dimenziós látványvilágot.
A misszió módban a feladatok 5 osztályba vannak sorolva. A legkönnyebb a Novice, míg a legnehezebb a Platina – természetesen csak a kezdő szint érhető el az elején. Az osztályokon belül számos pályát kell végigvinni legalább értékelhető fokozaton, így lépsz egyre feljebb és feljebb. A próbatételek általában 3 különböző járműhez kötődnek, amelyek mindegyike a régi részekből ismerősek lehetnek. A repülő a leggyorsabb, mindemellett lehet vele boostolni. A játékmechanika kezdésnél kimerül a felszálláson, leszálláson, valamint a különböző karikákon és léggömbökön való átszálláson. Az osztályok között haladva nem csak a kihívások változnak (példaként a löveg bevezetése), de a lassú hidroplán egy sugárhajtású vadászgépre cserélődik. Ami még nehezítés a későbbiekben, hogy apró kanyonokon, sőt jóval hosszabb és komplexebb pályákon kell mutatványoznunk.
Második repülést segítő eszközünk a jetpack. Maradt a régi irányítási mechanika, avagy gyenge és erős lökettel adagolható a kerozin, amellyel a levegőben maradásunkat szabályozzuk. Itt is az elején nyílt terepeken kivitelezett a landolással és a karikákon való átszállással ügyeskedünk, később belső tereken, barlangokban kell manővereznünk. Ennél a feladattípusnál jelentkezik a kedvencem, az ejtőernyős ugrás is. A harmadik, végül utolsó lehetőségünk a sárkányrepülés. Mint az életben, az áramlatok kihasználásával tudunk a levegőben maradni. Ez is komplexebb a játék vége felé, így előkerül a fényképezés, valamint a pedálozás lehetősége is. 3 csillag megszerzése a mazochisták vágyálma, míg a kevésbé nehéz feltételeket teljesítő kezdő játékosok csupán egy csillag begyűjtésével is abszolválják a minimumfeltételeket.

Összességében elmondhatjuk, hogy igen változatosak a missziók. A látványvilágról még nem is beszéltem, pedig a 3 dimenziós vízió a játék legnagyobb újdonsága. Ebben a programban van a bizonyíték arra, hogy nem csak térbeli síkok egymásra pakolásával játszanak, hanem tényleg mindent úgy érzékelünk, mint az életben. A tér szinte valósággá válik! Az apró kanyonokban csak ámulunk, biza ez nem átverés. Nagyon jó repkedni ebben az új valósághű dimenzióban! Az ejtőernyős ugrásnál is szinte átéljük a zuhanást, annyira príma a mélység ábrázolása! A grafika az előző generáció szintjén mozog, de a 3 dimenziós effekteknek hála még szebben, még lágyabban, még látványosabban hat minden. Sehol egy pixel, sehol egy rece, ennek így kell kinéznie! (Bár azt meg kell hagyni, néha már sok volt a 3 dimenziós trükközés.) A szemem mintha lassabban fókuszált volna egyes tárgyakra és emiatt többször elmosódva láttam mindent. Ilyenkor lejjebb kell állítani a csúszkával a 3D erősségét, így kevésbé lesz fárasztó a látóidegeknek. Az irányítás nincsen túlbonyolítva, például az érintőképernyő teljes mértékben mellőzve van. Az analóg karral irányítjuk a karakterünket, d-pad a kamerát mozgatja. Ezen kívül szinte csak két akció gomb van használatban, szóval igen könnyen elsajátítjuk a kontrollt. A játék egyetlen hibája a szavatossága: pár óra alatt végzel vele. Fanoknak remek nosztalgikus érzéseket nyújt, másoknak inkább a gép képességeit prezentáló rövid techdemo. Egy próbát megér!





Kenny

PILOTWINGS RESORT

4

Kiadó: ***Nintendo***
Fejlesztő: ***Nintendo***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***nincs***
Felbontás: -
Hang: -



SUPER STREET FIGHTER IV: 3D EDITION

Super Street Fighter IV 3D Edition



I'm Ready For Ya! Bring It On!!!

20 év! Ennyi idő telt el a világ talán leghíresebb és legsikeresebb verekedős játékának első megjelenésétől. Abban az időben a Street Fighter II által a játéktermek reneszánszukat élték, még az első kiadásból is százezrek fogytak. Gondolom nem csak én vagyok az egyetlen, aki otthon a Super Nintendo-t nyüstölve edzett, hogy



majd a játékos barlangban megmutassa, hogyan is kell azokat a (kor szelleméhez hűen) „jurákeneket" és „ták-ták börkeneket" osztogatni. A sorozat aztán kicsit mély gödörbe sodródott. Voltak itt próbálkozások, de az igazi újjászületést a PS3-on és Xbox 360-on bemutatott, „visszatérés a gyökerekhez" szellemben íródott Street Fighter IV-gyel sikerült megvalósítani.

3DS-en a tavaly megjelent kibővített Super változat 3D térhatással felvértezett kiadását élvezhetjük újfent. Mit kell tudni erről a



remek játékról? A generáció egyik legmeghatározóbb ékkövéről van szó, amely visszahozta a verekedős játékok éráját, azaz felrázta a picit haldokló stílust. Mi a siker kulcsa? Szinte művészi módon megrajzolt grafikában, az egyik legjobb játékzenében és a csúcs harcrendszerében kell keresni a választ. Amiben új volt, hogy kicsit szélesebb körben is ismertebb lett, így a vérprofik és a hobbi játékosok is örömüket lelték benne – az utóbbiak igaz csak addig, amíg egy online meccs erejéig nem futottak össze a mesterekkel.

Mit kapunk? Ebben a változatban szintén megtalálható a nagygépekről ismert mind a 35 szereplő (ingyen új ruhákkal), az összes pálya (bónuszok is), zene, átvezető, illetve a teljes angol szinkron (a japán hang sajnos ignorálva lett). A játék tartalmazza az összes javítást, ami a SSFIV-ben elérhető volt, így a tökéletesen belőtt karakterek közötti balanszot is. Furcsa picit, hogy a 2 dimenziós verekedős játék „háromdés" változata lett





a nyitókínálat egyik húzódarabja. Milyen a látvány? – kérdezitek jogosan. Nos, az valahol a mostani és az előző generáció között található. A karakterek kidolgozása kisebb túlzással, már-már a HD konzolokon látottakat súrolja, a pályák azonban sokat egyszerűsödtek: nincsen mozgó közönség, hullámzó tenger, vagyis kvázi szimplán állóképek. Ettől függetlenül mesés a szemnek! Nincsenek recék, vagy háttérben elmosódott textúrák, sőt ha a 3 dimenziót aktiválod, a statikus hátterek is bámulatossá válnak.

A 3 dimenziós effekt olyan hatást kelt, mintha a figurák egy akváriumban lennének, ahol makett háttér elé helyezték volna őket. Így elmondva furcsának tűnhet, de élőben nagyon jó hatású ez a „bebámulni a kis világba" érzés. Sokszor azért kaptam ki, mert a pályák részletein ámultam. Ezek szintén 3 dimenziósak és tényleg érezni a mélységet bennük – a korábban látott helyszíneket nagyon jó volt így feltérképezni. Egy új nézet, a „hátad mögött a kamera" opció is választható, ami inkább érdekesnek nevezhető. Látványosabb, de kevésbé használható, köszönhetően annak, hogy túlságosan takarásba kerülnek az ellenfelek, így azok kiszámíthatatlanabbak.

A külsőségeken túl az irányítás szokott még sarkalatos pont lenni. Ami az első problémát okozza, hogy csak két ravasz van, így a legerősebb támadások a 3 ütés és rúgás gomb együttes megnyomásával érhetőek csak el. A Capcom mentőöve, hogy az érintőképernyőre bökve pár támadás, így a Super és az Ultra speckók is előcsalhatóak. A gép d-padja és analógja is jól vizsgázik, így az irányítás is remek lett. A gép fogása hosszú távon nekem fárasztó volt. Kipróbáltam a játék online módját is, ami nagyon jól szerepelt. Sem a lokális, sem az online meccs nem lagolt, sőt mindig találtam a neten partnert, ami pozitívum. A játék tartalmazza a Street Pass opciót is, avagy ha egy 3DS tulaj elhalad mellettünk, akkor automatikusan összecsapnak bábuként megjelenő karaktereink. Ez a pont arra sarkal, hogy mindig tartsd karban a kedvenceket, mert minden egyes meccs javítja azok tulajdonságaikat, így emelve a véletlenszerű harcok kimenetelét. Összességében le voltam nyűgözve, még ha nem is ez a legjobb a 3D térhatás prezentálására.

Kenny

SUPER STREET FIGHTER IV: 3D EDITION

4/5

Kiadó: ***Capcom***
Fejlesztő: ***MT Framework.mobile***
Multiplayer: ***2-8 fő***
Online: ***2 fő***
Felbontás: -
Hang: -

Rabbids 3D

A keleti asztrológia szerint 2011 a NYÚL éve. Sajnos nem értek hozzá, számomra ez a horoszkóp szó szerint kínai. Ám a húsvéti NYÚL is most támad, így annyi a tojás, hogy betojás! Szóval épp aktuális a Nintendo 3DS egyik nyitócíméről pár szóval NYÚLatkozni. A kiadótól jött a füles, hogy elszabadult egy tapsifüles. De nem holmi mezei NYÚL vagy az öreg üregi kolléga, hanem egy hiperaktív Rabbid.



Hősünk korábban a Rayman sorozatban vállalt NYÚLfarknyi jeleneteket. Most végre a főszerep is sikerült, a megkergült NYÚL egy sérült mosógépbe került. Rabbidunk ugyanis egy idő- és mosógép segítségével képes az óramutató járásával ellentétes irányban haladni. Azaz időutazik! NYÚLvánvalóan nem állította be a kímélő programot, mert a megérkezése nem éppen zökkenőmentes, ahogy az utána következő pályák sem.
Tipikus mászkálós ügyességi játékról van szó, amely biztos kézzel merít a hasonszőrű produktumok eszköztárából: csacska csapdák, töretlenül törhető dobozok, lebegő platformok, beugratós ugratók és jellemtelen libikókák jellemzik. Vigyázat! A kiNYÚLó tüskéktől NYÚLunk tüstént kiNYÚLik, és ha nem akarunk mérgelődni, ne essünk a zöld méregbe. Gyakran kell felvennünk a NYÚLcipőt, hogy a lezuhanó kőtömbök vagy átforduló padlók elől időben eltűnjünk. Ráadásul a többi Rabbid is életünkre tör, de könnyedén féregNYÚLvány-gyulladást okozhatunk nekik. Időnként extracsomagokat is felvehetünk, amelyek nagyobb ugrással, plusz élettel vagy egy kis ideig tartó sérthetetlenséggel vérteznek fel. Elérésükhöz éppoly szaporának kell lennünk, mint ahogy a NYULak… hmm… futnak. Van persze az elmaradhatatlan érmegyűjtés is, amelyek mókás ruhákra költhetők, hogy a Rabbidból divatnyuszit varázsoljunk. És ha már varázslás, nézzük, hogy a fejlesztők mit húztak még elő a cilinderből a NYÚLon kívül. Egész jól bűvészkedtek, mert több mint 60 pálya vár ránk négy történelmi időszakban. Az őskori világ, a legendás Egyiptom, az ókori Róma és a középkori Európa színterein ugrasztjuk ki a NYULat a bokorból… vagyis az időmosógépből. Sztori-, Misszió-, valamint Óra elleni játékmódban is mászkálhatunk és ugrálhatunk. Ja és úszkálhatunk, mert vannak víz alatti pályarészek is. A grafika kifejezetten stílusos és remek a 3D élmény. Nemcsak befelé érezhető a térhatás, hanem a játékos irányába is kiNYÚLik a képernyőből számos vizuális elem. Kedves, aranyos platformjátékról van szó, ami a 3D-n kívül azonban semmi újat nem mutat. Gyanítom, hogy Rabbid barátunk időutazós őrülete bárkit elszórakoztat, de emléke hamar elhalváNYUL.

Szasa

RABBIDS 3D

4

Kiadó: ***Ubisoft***
Fejlesztő: ***Ubisoft***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***nincs***
Felbontás: -
Hang: -

Combat of Giants: Dinosaurs 3D

Figyelem! Sok szeretettel várunk minden érdeklődőt Konzol város főterére, ahol új emlékművet avatunk. Nem JediEco lovas mellszobrát leplezzük le, mert a végén ír rólam egy kellemetlen tartalmú Kibeszélőt. Helyette az unalomnak és monotonitásnak programkódból faragott méltó képviselőjét avatjuk fel, amely a Dinosaurs 3D című alkotás. Aki hisz abban, hogy a változatosság gyönyörködtet, legalább az M0-ás körgyűrűn kerülje el ezt a játékot. Nem vagyok túl finnyás, de kipróbálása után jómagam is megtartottam a követési távolságot.
Pedig minden olyan szépen kezdődött! A játék indítása után hatalmas dinoszauruszok vicsorogtak rám tűhegyes fogakkal. Mi lehet ennél romantikusabb? Ezután több csoportból választhattam dínót. Voltak ragadozók, mint például a Tyrannosaurus, vagy vadászok, mint a jól ismert Velociraptor, és persze jámbor növényevő fajták, mint a Triceratops. Összesen 18 sárkánygyík várta választásomat éles szerszámokkal felszerelkezve. Ez pont olyan, mint amikor bemegy az ember egy olcsó fodrászüzletbe. Végül kiválasztottam egy kedvesen mosolygó Stegosaurust, mert olyan szép, szedett szemöldöke volt. A dínót ezután még fel is szerelhettem a játék által kínált agyar-, karom-, fogsor- és bőrválasztékból. Sőt! Lehetőségem volt némi optikai tuningra is. Zöld alapon kék csíkos fenevaddal indultam harcba, amelyet jurakori társai biztosan nem vettek volna komolyan. Egy kevés töltés után erdős, bokros vidéken találtam magam és elégedetten konstatáltam, hogy a játék grafikája kifejezetten tetszetős. És az animáció is! A dínó igazán életszerűen mozgott, a térbeli élménynek köszönhetően pedig vicces volt látni, ahogy a képernyőből kilóg a farka az állatkámnak. Megindultam az ismeretlenbe Stegóval, akit néhány perc ismeretség után már így becéztem. Egyszer csak szembetalálkoztunk egy kedélybeteg évfolyamtársával, aki közös sztorizgatás helyett azonnal rám rontott. Újabb rövid töltés után következett a harc. Amikor az ellenfél piros színűvé vált, oldalra kellett húzni az analóg kart. Így elkerültem a támadását, és amíg kérdőjelek közepette csodálkozott, bevihettem az ellencsapást. A harcnak gyorsan vége lett. Hamarosan egy másik dínóba botlottunk. A nevére már nem emlékszem, de biztos valamilyen saurus volt. A csata pont úgy zajlott, mint az előbb. És a következő 17 harc is! Apró eltérések ugyan voltak, tanultam néhány új mozdulatot, de pillanatok alatt ki lehetett ismerni az ellenfeleket. És ennyi! Mentem. Harcoltam. Mentem. Harcoltam. Néha beújítottam egy új karmot. Aztán mentem. Harcoltam. Sírtam…
Nem véletlen, hogy a cikket múlt időben írtam. A Dinosaurs 3D-nek nálam nincs jövője.



Szasa

COMBAT OF GIANTS: DINOSAURS 3D

2

Kiadó: ***Ubisoft***
Fejlesztő: ***Ubisoft Sofia***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***nincs***
Felbontás: -
Hang: -

nintendogs + cats™

Igen szerencsésnek érzem magam és nagyon örülök, hogy a Nintendo handheld generáció csupán pár hete világra jött, 3DS-re keresztelt legfiatalabb tagjával relatíve korán testközelbe kerülhettem. Nagyon kíváncsi voltam arra, hogy a gép jó ideje beharangozott, valóban forradalminak bizonyult újítása, a háromdimenziós megjelenítés miképpen ölt majdan testet; a zsebkütyü debütálását kísérő szoftverkínálat









egyik prominens tagja, a Nintendogs + Cats felülvizsgálásának folyamatában az elmúlt napokban meggyőződhettem róla, hogy a végeredmény valóban lenyűgöző. Azok, akik élő kisállat híján – vagy azzal együtt is – láttak fantáziát a virtuális kedvenc nevelgetésében, már öt évvel ezelőtt belevethették magukat a témába a meglehetősen nagy sikert aratott Nintendogs nyújtotta keretek között. A többféle variációban megjelent szoftver még csak kutyákat foglalt magába, amikkel a DS érintőképernyőjének, valamint mikrofonjának használatával lehetett interakciózni. Az első epizód megjelenése óta eltelt évek során az alapfelállás jórészt változatlan maradt, néhány, a játék valamint a konzol szempontjából specifikus tulajdonsággal kiegészülve. Első lépésként ki kell választanunk kutyánkat a rendelkezésre álló három fajtából – Francia bulldog, Golden Retriever és kistestű uszkár –, melyek mindegyike eltérő szőrszínnel és mintázattal, valamint habitussal rendelkezik. Nagy bánatomra cicákat itt még nem lehet szerezni! A preferált ebet hazavisszük, a mikrofont igénybe véve nevet adunk neki, megetetjük, megitatjuk, megfürdetjük. A tulajdonképpeni játék alapjait lerakván most kezdődhet meg a kutyus nevelésének folyamata, különböző utasítások megtanításával. Az első, „ül!" parancs elsajátíttatásához ugyancsak a mikrofon szükséges, melynek hála a későbbiekben az állat hangunk felismerésével fogja követni a kiadott utasítást – ugyan ez nem mindig következik be, akárcsak az életben. A későbbiekben sok új dolgot fog tanulni kedvencünk, mint pl. pacsi adás, labda visszahozása, frizbi elkapása. Szin-te azonnal lehetőségünk nyílik különböző kiegészítőket – nyakörv, sapka, napszemüveg, tej, kutyakeksz, stb. – venni neki, de saját lakásunkat is dekorálhatjuk stílus, valamint berendezési tárgyak szempontjából egyaránt. A játék újításának számító cicákat (standard, sziámi és perzsa) egy kennelből tudjuk megvenni meglehetősen borsos áron, és velük a későbbiekben jóval kevesebb interakcióra nyílik lehetőség: ahogy azt az életben megszokhattuk, napjuk nagy részét evéssel és alvással töltik, leszámítva a játékra hajlamosabb jószágok ilyen irányultságú elfoglaltságait.

A szoftverben elkölthető pénzre a kutyák versenyeztetésével tehetünk szert. Nevezhetünk frizbizésre, versenyfutásra és a különböző parancsok bemutatását felmérő megmérettetésre. Ezekre készülve ne feledjük a gyakorlást a parkban, melyhez a napi séta során juthatunk el. A játék lépésszámlálóval is rendelkezik, StreetPass módban pedig más 3DS tulajdonos barátainkkal válthatunk üzeneteket, valamint cserélhetünk ajándékokat.

A Nintendogs + Cats a fentieken túl a korábbi epizód képességein messze túlmutató grafikát, szebb animációt és a 3D-s megjelenítésnek hála hangsúlyosabb prezentációt kínál. A téma iránt érdeklődők szerintem jól fognak vele szórakozni, mindenki másnak viszont felejtős.





Petúnia

NINTENDOGS + CATS

4

Kiadó: *Nintendo*
Fejlesztő: *Nintendo EAD*
Multiplayer: *nincs*
Online: *nincs*
Felbontás: -
Hang: -

The Sims 3

Óóó Istenem, miért nincs két életem?

William Wright pestise, a „Sims-mizéria" már több 10 millió rajongóval büszkélkedhet. A tesztünk tárgyát képező harmadik felvonás PC-s változatából az első héten majd 1.5 millió fogyott, mindamellett a kiegészítők tárháza is végtelen. Mi a siker kulcsa? A Sims voltaképpen egy végtelenített valóságshow, melynek rendezője te vagy! Egy felgyorsított szappanopera, amelyben főszereplőjének karakterét te formálod, te alakítod berendezéseit, te építed karrierjét. A Sims egy nyugdíjas játék, egy igazi ráérős anyag, így akár a 3DS hordozhatósága szempontjából még jó is lehet. A konzolos változatok már tavaly megjelentek, így inkább csak az újdonságokra térnék ki. Az egyik ilyen bereklámozott cucc rögtön a legelején, a karakter megalkotásánál jelentkezik. A kamerát használva, a gép arcfelismerő rendszerének hála te is benne lehetsz a játékban! Ezt bevallom többször kipróbáltam, de a fénykép által megalkotott sim kinézetének semmi köze nem volt a valósághoz. Willy korábbi álma az volt, hogy igazi, szinte valóságos 3 dimenziós élményt varázsoljon a képernyőre, így a másik kérdéses pont a látvány volt. Ez sem váltotta meg a világot sajnos, ugyanis a grafika elég gyengusra sikeredett. A tavaly megjelent PSP változat színvonalát sem éri el, még a 3D hatás bekapcsolásával sem, ami ki is kimerül a karakter háttérből történő kiemelésében. A vizualitásában hiba még, hogy az alsó képernyőn a térkép miatt a megjelenő ikonok is aprók lettek, így néha igen nehéz leszűrni karakterünk igényeit. Pozitívum, hogy „A nevem Earl"-féle karma jelen van ebben a változatban is, így valóra válthatjuk simünk álmait, de akár büntetésekkel is ostorozhatjuk őket. A gép fújásával lepkéket eregethetünk rájuk, döntésével földrengést idézhetünk elő, szóval a konzol interakciós képességeit is próbálták kihasználni. Street Pass opció? A játékosok meglátogathatják más Sims felhasználók városait, így az igen korlátolt lakótelkük körüli zónákból is kiléphetnek. Könyvtár, edzőterem és a múzeum többek között az új bejárható létesítmények. Konklúzió? A Sims 3DS-es változata nem nyújt többet a tavaly látottaktól, sőt picit összecsapottabb is annál. Igazi „akkor is kiadunk valamit" játék, ami az első hullámot próbálja meglovagolni.



Kenny

THE SIMS 3

3

Kiadó: ***Electronic Arts***
Fejlesztő: ***Visceral Games***
Multiplayer: ***2 fő***
Online: ***2 fő***
Felbontás: -
Hang: -

PES 2011 Pro Evolution Soccer 3D

A PES 2011-gyel manapság is gyakran játszom asztali konzolon, úgyhogy jó PES formában voltam, amikor megkaptam tesztelésre a 3DS géppel együtt a programot. Mivel az EA nem készített nyitócímnek FIFA portot az új masinára, ezért a Konami nem hagyhatta ki azt a ziccert, hogy ők ne hozzák ki a PES 2011 3D változatát. Nem is hagyták ki.

Csapjunk is bele a pacalba! Elindítottam egy meccset próbaként, előtte be akartam állítani a felállást. Valami pocsék lett ez a kezelőfelület, ahol meghatározhatjuk a formációt és a kezdőcsapatot. Nagyon nehézkesen lehet rajta kiigazodni, pedig itt egyszerre két képernyőn is látjuk az infókat, de mindhiába, teljesen áttekinthetetlen az egész. Ha valahogy sikerült elkezdeni a meccset, akkor megcsodálhatjuk a gép 3D képességeit. Alapból egy közeli kameranézet van beállítva, ami azt a játékost követi, akinél éppen a labda van, így remekül lehet csodálni a tényleg tetszetős 3D grafikát – már aki bírja. Nekem pár perc játék után megfájdul tőle a szemem. Amúgy meg másra nem jó ez a perspektíva, mint a látványt csodálni, egyébként meg olyan élvezetes így a játék elsőre, mint sajtreszelővel, khm. Később azért jobban hozzá lehet szokni, de én azért beállítottam a nagygépeken jól megszokott wide nézetet. Így kifejezetten zavaró a 3D hatás, úgyhogy levettem a csúszkát 2D-sre. Viszont visszajátszásoknál érdemes visszarakni 3D-re szerintem.
Szóval a grafika elég csinos, a 3D miatt szebben is fest, mint az alapul szolgáló PSP verzió. Az audio nagyon komoly, a 3DS-nek nemcsak a képe látszik térben, de mintha térhangzású is lenne. A kezeléssel nem nagyon voltam megbarátkozva, szerintem egy focis játék nem kifejezetten való erre a konzolra. Meglehetősen kényelmetlen az irányítás, trükköket, cseleket elég nehéz bevinni, bár biztosan hozzá lehet szokni ehhez is.
A tartalom szempontjából rendben van egy handheld átirathoz képest. Benne van az összes liga, csapat és nemzeti válogatott, ami a nagygépes verziókban, kivéve a Libertadores kupa mezőnyét. De ugyanúgy lehet játszani Bajnokok Ligáját, bajnokságokat, barátságos meccset is, és a Master League sem maradt ki, persze kicsit le van butítva, hasonlóan a PSP változathoz. Lehet egymás ellen játszani Wi-Fi-n keresztül, valamint StreetPass módban az elmentett Master League csapatunkat használva szimulálódik egy meccs az ellenfél csapata ellen.
A PES 2011 3D nyitócímként remekül prezentálja a 3DS képességeit, viszont játszhatóságban azért van hova fejlődnie, ugyanakkor jelenleg konkurencia hiányában megteszi ez is, ha focizni szeretnénk az új gépünkön 3D-ben.



karfiol

PES 2011 3D

3/4

Kiadó: ***Konami***
Fejlesztő: ***Konami***
Multiplayer: ***2 fő***
Online: ***nincs***
Felbontás: -
Hang: -


CONSOLE CORNER
2.990FT
CONSOLE CORNER
A NAP
üzlete
Akár napi 70% kedvezmény
KÖVESSETEK A TWITTEREN ÉS FACEBOOKON
WWW.CONSOLECORNER.HU
DEAL OF THE DAY
21.990FT
DEAL of the DAY
MINDEN nap új akciós termék!
Kövessetek minket FACEBOOK-on és TWITTER-en!
AJÁNDÉK PÓLÓ!
BLACK OPS
CALL of DUTY BLACK OPS
PlayStation Dual Shock 3,
XBOX 360 Wireless Controller
vagy bármilyen új vagy használt konzolgép vásárlása esetén
Call of Duty: Black Ops pólót kapsz ajándékba.
Az akció a készlet erejéig érvényes.
CONSOLE CORNER
VIDEOJÁTÉKBOLT
1085 Bp., Somogyi Béla utca 16.
Telefon: 06-1 - 266-4698
E-mail, MSN : info@consolecorner.hu
www.consolecorner.hu

HYPERDIMENSION NEPTUNIA™

A JRPG-k komolyabb sztorival rendelkező ága mellett (pl. FFX-III, NieR) létezik azoknak egy, a felhőtlenebb irányvonal fele tendáló fajtája is. Hogy mást ne említsek, ilyen mondjuk a Disgaea sorozat, vagy pl. a nemrég megjelent Atelier Rorona is a maga kedves, rajzfilmszerű világával. Ennek a nem ritkán humorosnak is nevezhető megközelítésnek a jegyeit viseli magán a Hyperdimension Neptunia is, de a készítők és a zsáner évek, évtizedek alatt profi szintre fejlesztett jellemzőinek sajnos nyoma sincs benne.



A fejlesztő korábbi játékával, az igen részletesen kidolgozott hátterű Record of Agarest War-ral ellentétben, a Neptunia (a név a SEGA kiadásra sosem került konzoljától származik) sajnos igen erőtlen történettel bír: Gameindustri világában járunk, hogy a nagy JRPG játékkiadóit megszemélyesítő istennők egyikének a bőrébe bújva megszabadítsuk a világot az azt elözönlő szörnyektől. A tizenéves kis titánok közül konkrétan Neptune-t fogjuk alakítani, s fő célunk pedig Arfoire legyőzése lesz (a név finom utalás az R4 kalózkártyára).



Utunk során végigjárjuk a négy részre osztott világ, lebegő szigeteit. Ezek egytől egyig konzolokról kapták a nevüket, úgymint Lastation, Leanbox, Lowee és Planeptune. Fantáziátlan? Az, ahogy a grafikai kidolgozásuk is. Ennél már csak az amnéziás és igen ostoba (vagy inkább bájosan bugyuta) hősnőnk karaktere érdektelenebb. Övele járhatjuk be ezeket a birodalmakat, de kizárólag menükön keresztül: így zajlik a vásárlás és a fejlesztés is, ami teljesen kiábrándító. A helyzeten mit sem segítenek a kerek idomokkal rendelkező barátnők (avagy a parti tagjai), egyedül a félreérthető helyzetkomikummal operáló átvezetők tudtak némi mosolyt csalni az arcomra. A harc általában kb. három elágazással rendelkező labirintusokban zajlik, körökre osztott Action Point alapú rendszerben, olykor pixelszörnyek, máskor pedig nagyobb és jobban kidolgozott bossok ellen, akiket akár magunkhoz is hívhatunk. Ezek a csaták igen egyszerűek: a fő gombok megfelelő sorrendjével előhető kombók személyre szabhatóak, és a csajok is át tudnak alakulni bizonyos feltételek mellett igazi végzetosztókká. A skillek használata viszont nem tetszett, mert pl. a gyógyítás is a ráadott pontok függvényében automatikusan történik. Tehát az aranyos körítés ide vagy oda, ez a program bizony nagyon unalmas, a többséget biztos nem fogja tudni lekötni.

A grafikáról még említenék pár keresetlen szót: látható homály fedi a teljes képet, mintha egy gyenge szemüveg lenne rajtunk. Ennek ellenére az állóképes, illetve alig animált átvezetők mégis megmutatják azt a profi művészi tervezést és rajztehetséget, ami a játék – és fejlesztőinek – egyedüli érdeme. Külön érdekesség, hogy a galéria menüpontjában mazsolázhatunk e remek, a lányokat sokszor igen előnyös szögben ábrázoló képek között. A videók alatt hallható zenei betétekről nekem rögtön a legjobb anime vígjátékok ugrottak be, az idegesítően magas hangon beszélő hősnőink angol szinkronja is megüti az elfogadható szintet, de az ínyencek az eredeti japán hangsávot is választhatják.

Röviden, amit a Hyperdimension Neptunia-ról érdemes tudni az az, hogy aki teheti, messze kerülje el! A számomra mindig oly' fontos történet teljesen nélkülözi az eredetiséget, már-már én éreztem magam zavarban miatta, annyira arcpirítóan ötlettelen. A harcrendszerben még volna fantázia, de a gombok nyomogatása olykor bugyután egyszerű, másszor roppant körülményes a kombók kibogarászása, egyes bossokkal pedig a harc túl kiegyensúlyozatlan. Nem is beszélve a menük felépítéséről, ami szimplán bonyolult és a PS2-es időket idéző átgondolatlanság jellemzi. Hab a tortán, hogy a világot sem tudjuk szabadon felfedezni, a grafika pedig egy-két rajztól eltekintve teljesen kidolgozatlan. Ennek ellenére nem tartom elképzelhetetlennek, hogy az elvakult fanok, akik még visszasírják kedvenc előző generációs masinájuk játékait, akár végig is játsszák a Neptunia-t, mondjuk a nosztalgiázás miatt. Mindazonáltal, amennyiben



e teszt elolvasásánál több időt fordítanátok erre a játékra, az egész egyszerűen időpazarlás lenne: vannak ennél sokkal jobb programok is JRPG fronton! Akik az akciódúsabb programokat kedvelik, azoknak ott a NieR, a „hagyományosabb" vonal kedvelői pedig a zsánert új utakra terelő, Resonance of Fate-nél ne is keresgéljenek tovább.



Reméljük, hogy az eredeti ötleteket kutató, és a szakmai megújulást is egyaránt kereső japán fejlesztők mindegyikét eléri végre a megújulás hulláma – épp itt volna az ideje!



EmThor

HYPERDIMENSION NEPTUNIA

2

Kiadó: ***TECMO Koei***
Fejlesztő: ***Idea Factory***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

THE TOMB RAIDER TRILOGY

THE TOMB RAIDER TRILOGY

Megvolt Lara… háromszor!

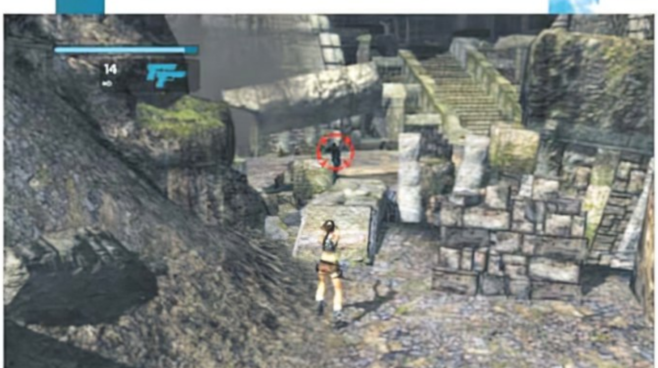
Mivel Lara Croft Tomb Raider sorozatától jelenlegi formájában gyakorlatilag búcsút inthetünk a közelgő reboot miatt, pont itt az ideje, hogy a szinte minden hónapban újabb taggal bővülő HD kollekciók bandájába az ifjú kalandornő is csatlakozzon. A The Tomb Raider Trilogy a legutóbbi három teljes értékű epizód triumvirátusa, HD felbontásba felhúzva (már amelyik nem abban volt eleve, hisz



az Underworld már ebben a generációban született). Persze, lehet mondani, hogy ezek a gyűjteményes, nagyfelbontásba felhúzott kiadások bőrlenyúzások, de sosem látott prezentációs szintre emelnek régi klasszikusokat, és ez alól tesztalanyunk sem kivétel: Tomb Raider fanatikus barátnőm szemében olyan öröm volt, mint egy tinédzsernek az első erekciókor.

Nézzük először a grafikát, hiszen ez a legfontosabb változás. Mindkét korábbi részt ügyesen kipofozták, az élesített kontúrokon és élsimításon túl rengeteg felturbózott, egészen részletgazdag textúrákkal találkozhatunk. A legszembetűnőbb különbség, ami pedig általában a HD kiadások legelhanyagoltabb elemei közé szokott tartozni, az a karaktermodellek, és arcok kidolgozottsága. Persze, nem lehet mai grafikai színvonalat elvárni, de azt többé-kevésbé úgyis megkapjuk a három évvel ezelőtt egész szépnek számító Underworldtől. Bár a Legenden már meglátszik, hogy nem mai játék, hisz öt év nagy idő ebben az iparban, de az Anniversary már mai szemmel is bőven vállalható, játékmenet terén pedig úgyis mindhárom üt. De erről majd később. A két PS2-es epizód extrái közé sorolandó még a vadonatúj trófeatámogatás, amelyek leköthetik azokat, akiknek már korábban is volt szerencséjük Croft kisasszony kincsvadászataihoz.

Akiknek pedig még nem volt, sose lenne jobb alkalmuk, hogy bepótolják. Ha valakinek esetleg még semmilyen tapasztalata nem lenne a szériával, elmondom, hogy mire kell számítson. Első sorban azoknak ajánlanám, akik kedvelték az Uncharted kincskeresős játékmenetét, csak felcserélve az akció és a logikai részek arányát (az arany középút eltalálására szerintem mindkettő képtelen). A szériát anno megreformáló Legendben Lara múltjából kerül elő egyik rejtélyes körülmények közt eltűnt barátnőjének történeti szála. Bár 2006 még nem volt olyan rég, és bár a sorozat egyik legerősebb tagja, játékmenet terén ma már mégis érezni korát, a lövöldözős részekkel a mai, könnyű célzáshoz



szokva nehéz lesz megbarátkozni. Ezt az első rész feldolgozásában, az Anniversary-ben már némileg orvosolták, ám kamerakezelési gondjai még ennek is voltak, bár ezeket akár már a sorozat védjegyének is vehetjük. A Legend igazi folytatása, a Lara történetét lezáró Underworld bár technikailag messze mindkét rész felett van, a kamera ebben is épp oly borzasztó, ha nem még jobban, mint korábban. Mindhárom résznek megvan a maga szépsége, ilyen áron pedig bűn lenne őket a polcon hagyni, pláne ha még nem volt szerencséd egyikhez sem. Szavatosságra panasz abszolút nem lehet, hiszen a három az egyben akció amúgy is bőven megéri, a Lara Croft játékok pedig különösen vaskos tartalmukról, és rengeteg felfedeznivalójukról híresek. A korábbi HD kollekciókhoz képest annyi dicséret mindenképp illeti a TR-t, hogy itt egy új menüt kaptak a részek, így egyik játékból a másikba bármikor szabadon lépkedhetsz, anélkül, hogy ki kéne menned az XMB menübe.



Mint minden trilógiás/gyűjteményes kiadásnál, most is ugyanazoknak tudom ajánlani a szoftvert: akiknek még semmilyen élményük nincs a felsorolt játékokkal, és akiknek sosem elég belőle. Ha annyira nem nőttek a szívedhez maguk korában Lara kalandjai, hogy újra pénzt adj értük, vagy ha esetleg nem kifejezetten vagy a gyűjtögetős játékmód híve, nem biztos, hogy érdemes rá beruháznod. De ha szereted a kalandozós, mitológiákat, rejtelmeket feltáró lebilincselő expedíciókat, vagy a sorozat nagy rajongója vagy, garantáltan kincsre lelsz a Tomb Raider Trilogy személyében.

rolmanus

THE TOMB RAIDER TRILOGY

4

Kiadó: *Square Enix*
Fejlesztő: *Crystal Dynamics*
Multiplayer: *nincs*
Online: *nincs*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1*

NARUTO SHIPPUDEN: KIZUNA DRIVE

Naruto Shippuden: Kizuna Drive

Vajon attól lesz valami igazán hardcore, hogy csak kevesen tudják élvezni? Ha igen, akkor a Kizuna Drive az eddigi leginkább hardcore Naruto-játék, pedig nem kevés X360-/PS3-/PSP-adaptáció jelent és jelenik meg a népszerű anime-sorozat alapján. Vagy ez, vagy pedig simán csak rossz az anyag? Erre próbálom keresni a választ az alant elterülő egy oldalacskában.

Ha az emlékezetem nem csal, az összes eddigi Naruto Shippuden-játék története valamilyen formában – feszült várakozás,



lekapcsolódó lámpák, szétnyíló függöny – a Naruto Shippuden anime sztoriját vette alapul, a sorozat egy-egy szekcióját feldolgozva. A Kizuna Drive ebből a szempontból újító szellemű: egy külön kis részt mesél el, aminek a lényege, hogy Naruto komát és haverjait megvádolják azzal, hogy szétkaptak egy kisebb községet. Tekintve, hogy bírósági tárgyaláson megbeszélni az esetet valószínűleg egy eléggé unalmas játékot eredményezne, a résztvevő felek inkább harcban rendezik le a nézeteltéréseiket.



Igen, jól látjátok: a sztori pont annyi, hogy valami alibivel szolgáljon arra, miért kell minden szembejövőt kinyírni. Mert a Kizuna Drive játékmenete erről szól: elindítunk egy küldetést, a játék berak minket egy területre, ahol meg kell ölnünk minden spawnoló ellenfelet. Ha ez sikerült, akkor spawnol még néhány ellenfél, akiket szintén át kell terelnünk a másvilágra, és amikor már azon gondolkozunk gyakás közben, hogy milyen sört kéne inni este, akkor spawnol még pár rosszarcú, csak a biztonság kedvéért. Aztán mehetünk a következő küldetésre, ami ugyanez, esetleg annyi változással, hogy más terepre kerülünk… de az is csak abban mutatkozik meg, hogy nem zöld a környék, hanem fehér, mert egyébként ugyanúgy csak egy fix téren kell semlegesítenünk a folyamatosan a semmiből termelődő mobokat.

Egyszerűen nem értem, hogy gondolták ezt a fejlesztők? Már az első pálya anynyira unalmas, hogy azt gondoljuk, ennél csak jobb lehet, de nem: végig ugyanaz a szenvedés vár ránk, amit az alkalmanként előkerülő bossharcok sem dobnak fel túlzottan. Az valamennyit segít a dolgon, hogy a





küldetések között változtathatjuk, melyik négy karakterrel szeretnénk harcba indulni, s azok képességeit is meghatározhatjuk, de sajnos a lényeg ettől még nem változik. De ha már semmi mást nem kell csinálni, csak rohangálni egy adott területen, és tarkón vágni mindenkit, legalább a harcrendszer lehetne valamennyire változatos, de a két gombra – egy sima és egy chi-támadás – belőtt szisztéma nem mondható a kategória csúcsának.

Sajnos az egyetlen mód, ahol a Kizuna Drive értelmet nyer, az a multiplayer. Amihez persze egy szobába kell terelni négy embert PSP-vel és a játék egy példányával, ami Magyarországon gyakorlatilag lehetetlen feladat, de ha sikerül, a semmiből előtörő



villám erejével csap le ránk a gondolat: ez a játék nem is rossz! Ekkor ugyanis egy-egy játékos irányítja a négy karakter egyikét, s így megfelelően ki lehet használni a támogató figurák képességeit, meg a gyógyító karakterek… nos, gyógyítását. (Amiket egyébként az AI rendszeresen „elfelejt", ha egyedül vagyunk kénytelenek tolni.) Így aztán a bossharcok ezerszer élvezetesebbek, de még a sima összecsapások is új értelmet nyernek, főként a lekábított ellenfeleken véghezvihető látványos, négyes kivégzésekkel.

Szóval, hogy visszatérjünk a cikk elején feltett kérdésre: a Kizuna Drive túl hardcore, vagy egyszerűen csak rossz? Nos, mint azt az ábra mutatja, egyik sem; egy egészen élvezetes kis játék, csak kár, hogy az ehhez szükséges feltétel a játékosok legnagyobb többségénél nem fog teljesülni.

InGen

NARUTO SHIPPUDEN: KIZUNA DRIVE

2/3

Kiadó: *Namco Bandai*
Fejlesztő: *Namco Bandai*
Multiplayer: *nincs*
Online: *nincs*
Felbontás: -
Hang: -

[The 3rd Birthday]

Azzal kellene kezdenem a 3rd Birthday bemutatását, hogy elmondom nektek, ez a stuff valójában a PS1-es klasszikus Parasite Eve játékok folytatása. Ezen a ponton pedig hosszasan kellene értekeznem arról, hogy a Parasite Eve milyen volt, mennyire volt jó, és ehhez képest



jelen tesztünk alanya hogyan szerepel. De nem teszem, mert egyrészt nem véletlenül nevezték át a drágaságot (valószínűleg ők is látták, hogy a minőség nincs éppen a csúcson), másrészt pedig a korábbi részekből visszatérő főszereplő asszonyság, Aya Brea teljes emlékezetkieséssel vág neki a történetnek, úgyhogy pont annyit tud a korábbi eseményekről, mint az a játékos, aki nem tolta a Parasite Eve 1-2-t.

Most, hogy ezt így viszonylag egyszerűen letudtuk, tudjuk le a történetet is hasonló módon, mert az egésznek abszolút semmi értelme: valami csápos idegen faj támadja meg – a változatosság kedvéért – New Yorkot, és nincs más megoldás, mint hogy Aya tudatát visszaküldik a múltba, hogy az invázió fontosabb csatáinak kimenetelét változtassa meg, rendbe szedve ezzel a jelent. Idáig még nem vészes a dolog, sőt.

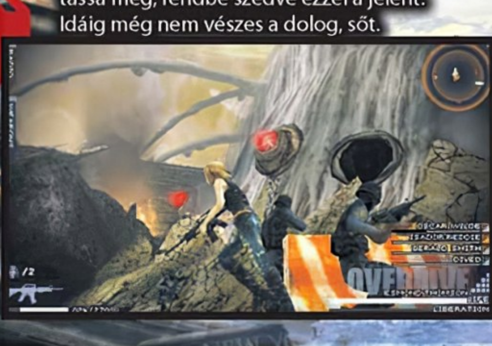
Ami a játékmenetet illeti, a helyzet ezen a téren kicsit javul. A 3rd Birthday inkább akciójáték már, mint RPG – utóbbit csak a fejleszthető fegyverek, és a DNS cellákkal megszerezhető extra képességek képviselik –, ami minden régi PSP-s felhasználóban aggodalmakat kelthet, ugyanis a shootereknél az egy darab analóg kar miatt általában nem szokott jól sikerülni az irányítás. A fejlesztők itt ezt azzal hidalták át, hogy automatikus célzást kapunk, nekünk csak a lövést kell nyomni, mint süketnek a gumiajtót. Amit ezzel sikerült nagyjából jól megoldani, azt rögtön el is rontották azzal, hogy a kamerát viszont a d-paddel forgathatjuk Aya után, amiről két perc játék után bárki megmondja, hogy egy lehetetlen küldetés, főleg akció közben. Ezek alapján tehát egy eléggé sablon shooternek tűnik az anyag, ami azonban mégis hoz egy kis változatosságot a dologba, az Aya különleges képessége. Ezt Overdrive-nak hívják, és az a lényege, hogy főhősnőnk tudata szabadon ugrálhat a csatamezőn szereplő katonák között, s így bárki felett átveheti az irányítást. Amint ezt a műveletet véghezvittük, kapunk életerőt, valamint a három fix fegyverünk mellé még egyet, amit az elfoglalt baka használt. Az egész kísértetiesen

hasonlít a pár hónapja a szintén Square Enix égisze alatt megjelent Mindjackhez, azzal a különbséggel, hogy itt valahogy sokkal jobban működik az egész. Az Overdrive rengeteg taktikai lehetőséget kínál, hiszen



mindig megtalálhatjuk vele a legideálisabb pozícióban, a legideálisabb fegyverrel rendelkező alanyt. Ezen kívül a harcot még három dolog teszi érdekesebbé: társainktól kérhetünk egy Crossfire támadást, ami a nevéhez méltóan azt jelenti, hogy minden közeli barátunk tűz alá vonja az általunk kiszemelt célpontot; ha az adott lény bizonyos életerő alá megy, használhatjuk rajta az Overdrive támadást, amivel Aya szelleme pillanatok alatt kinyírja a rondaságot; végül pedig néha rövid időre felszabadíthatjuk a tudatunkat, s ezáltal sokkal gyorsabban és hatékonyabban mozoghatunk a csatamezőn.

Habár tesztalanyunk sokkal szerethetőbb játék, mint a némileg hasonló Mindjack, ettől függetlenül sajnos a 3rd Birthday csak egy erős közepes alkotás, ami a fantasztikus átvezető animációk, és a helyenként magával ragadó játékmenet mellé sokszor befejezetlennek, átgondolatlannak és idegesítőnek hat. Ráadásul a zavaros történettel és Aya karakterének romba döntésével a régi Parasite Eve rajongókat is komolyan kiábrándíthatja.





InGen

THE 3RD BIRTHDAY

3/4

Kiadó: ***Square Enix***
Fejlesztő: ***HexaDrive***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***nincs***
Felbontás: -
Hang: -

WWE ALL STARS

ALL STARS

Legendák a szupersztárok ellen

Emlékszem, anno a ’90-es évek elején keményen irigykedtem azon osztálytársaimra, akiknek megadatott az a luxus, hogy a csilliókért vásárolt parabolaantenna segítségével Hulk Hogan és The Ultimate Warrior meccseket nézhettek a Sky1-en. Nekem effajta szórakozásra lehetőségem sem volt egészen 1995-ig, mikor is kiköltöztünk Kőbányára a paneldzsungelbe, ahol már kábeltévén jött a manna. Érdekes viszont, hogy maga a show valahogy mégsem ejtett



rabul, viszont a szintén ’95-ben megjelent Wrestle Mania The Arcade Game már felkeltette érdeklődésemet, ami a mai napig nem lankadt a pankrációs stuffok iránt.
Jelen tesztünk alanya remekül egybeolvasztja a múltat és a jelent: a WWE All Stars korunk szupersztárjait és a ’80-as ’90-es évek legnagyobb legendáit kínálja nekünk, hogy bőrükbe bújva megvívhassuk azokat a meccseket, melyekre a való életben sosem kerülhetett sor. Összesen 30 (először csak 20, a többi unlockolható) maskarás izomkolosszus közül válogathatunk, melyek között olyan hírességek bújnak



meg, mint pl.: Hulk Hogan, The Undertaker, Bret Hart, Austin, The Rock, stb. – de ha valaki esetleg nem elégedne meg a kínálattal, a Superstar Creatorban elkészítheti saját, egyedi igényeihez szabott kedvencét.
Első ránézésre feltűnik, hogy a játék vizualitása nem éppen fotórealisztikus, de megnyugtatok mindenkit, ez nem a grafikusok hanyag munkájának eredménye: szándékosan néznek ki hőseink úgy, mint önnön valójuk szteroidokkal felturbózott akciófigurája, hogy érezzük, egy igazi arcade cuccal van dolgunk. A multiplayerrel együtt összesen 4 fő játékmód közül válogathatunk, de a legérdekesebb (nekem leginkább tetsző) talán a Path of Champions elnevezésű módusz, melyben 10 kőkemény meneten kell végigverekednünk magunkat, hogy egy gigászi végső összecsapás keretein belül megküzdhessünk a legnagyobb ászokkal: a szupersztár Ortonnal, a legenda Undertakerrel és a D-Generation X párosával. A dolog nehézsége, hogy bizony nem csak 1 vs 1 csa-



tákat kell megvívnunk, hanem néha 2, sőt 3 jelmezes hústoronnyal is farkasszemet kell néznünk a szorítóban – ami garantáltan maradandó károsodást fog okozni szeretett joypadunkban. Miért? Mert a játék nem könnyű, és talán ezzel kicsit el is szúrták a koncepciót a fiúk, ráadásul nincs tutorial, nincs semmi, ami elmagyarázná a nooboknak, hogy melyik gombra mit reagál a figura, mit, s hogy kell csinálni, stb. Ugyan játék közben kiírogat ezt-azt, de az annyira jelentéktelen és olyan rövid ideig látható, hogy az ember fel se fogja, hogy mit próbál mutogatni a gép. Persze idővel ráérzünk a gaméra – én speciel örültem volna, ha nem 5-6 elvesztett meccs után váltam volna mesterévé a kontrollálásnak.
A hagyományos mozdulatokon túl lehetőségünk van úgynevezett signature move támadás bevitelére is – miután feltöltöttük az ehhez szükséges csíkot –, ami nevéből adódóan minden harcos esetében egy egyedi, jól megkoreografált mozdulatsorozatot takar. Ezek igen látványos és – ami a fontosabb – hatásos támadások, melyek jócskán megcsappantják az ellenfél energiáját. Ha már kellően a földbe döngöltük nemezisünket, egy – szintén minden nagyfiú esetében egyedi – finishing move-val teljesen kiüthetjük a szerencsétlent.
Összességében a WWE All Stars egy olyan



játék, ami majdnem maradéktalanul hozza azt, amit műfajon belül várhatunk tőle: rengeteg legendás pankrátort kínál (többféle küzdőstílus szerint kategorizálva), igényes, színpompás grafikai körítéssel, sokféle játékmódban (köztük online és offline kooperatív, tag team módozatok), a valóságtól kicsit elrugaszkodó játékmenettel. Bizony néha túlságosan nehéz (még a legkönnyebb szinten is!), rengeteget tölt, és nem elég tartalmas ahhoz, hogy a rajongókon kívül mást is hosszú időre a képernyő elé láncoljon. Viszont bármennyire is klisésen hangzik, de azok számára, akik élnek-halnak a pankrációért – akár a show-ért, akár a játékokért – kihagyhatatlan cím a WWE All Stars!



Zumics

WWE ALL STARS

4

Kiadó: *THQ*
Fejlesztő: *THQ San Diego*
Multiplayer: *2-4 fő*
Online: *2-4 fő*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1*

Dynasty Warriors 7

A Dynasty Warriors széria története egészen 1997-ig nyúlik vissza: ebben az évben jelent meg a kis kockapéesre az első rész, ami az egy-az-egy elleni verekedős érában próbált érvényesülést szerezni egzotikus mozgásrepertoárjával és fegyverhasználatával. Azonban, ekkoriban már javában dúlt a Tekken láz, így a kiadó úgy döntött a generáció-váltás közeledtével, hogy kipróbálnak egy egészen új műfajt. A kamerát a főszereplők mögé helyezték, hatalmas csatatereket nyitottak ezer ellenséggel, valamint történelmi háttér gyanánt, ihletett merítettek a Romance of The Three Kingdom, klasszikus kínai novellából: a váltás olyannyira jól sikerült, hogy 2011. január 1-jén a DW sorozatot a Tecmo legsikeresebb szériájaként tartották számon.

Miért használtam múlt időt az utolsó mondatban? A Dynasty Warriors, az előző konzol-generáció népszerű játéka volt, mivel kihasználta az akkori hardverek képességeit: meghökkentően újszerű élménnyel



ajándékozta meg a játékosokat az egy képernyőre kipakolt ellenfelek száma, a majdhogynem stabil framerate és szkenáriók érzelmekkel átitatott mivolta. Rengeteg rajongót állított maga mellé a franchise annak ellenére, hogy elkerülhetetlenül monoton és önismétlő volt… Ám, ahogy teltek az évek, egyre inkább érezni lehetett, hogy az újabb epizódok képtelenek az innovációra, s mire elérkeztünk az X360 megjelenéséhez, a szé-



ria már a leszálló ágra került. Az új generáció ezúttal nem hozott forradalmat a sorozat számára: miközben a játéktér nagysága és a poligonok száma sokszorosára növekedett, a DW megragadt a PS2/Xbox fénykorában… Elnézést a hosszabb bevezetésért, de úgy érzem, ezen információk nélkül nem tudtam volna megindokolni az oldal alján található alacsony pontszám szükségszerűségét. Bár a Dynasty Warriors 7 rendelkezik pár újdonsággal az előző részekhez képest, érdemben ezek sem képesek bekötözni az alappillér vérző sebeit. Mik is ezek? A széria életében először, a három szembenálló frakció mellett (Shu, Wu, Wei) a Jin klán is harcba száll Kína területeiért – több játszható karakter, más szemlélet és indíttatás. A fejlesztők minden eddiginél jobban hagyatkoztak a novella történetmesélésére, most nem rugaszkodtak el olyannyira a valóságtól. A játékos a sztori előrementével, a harcok végkimenetelétől függetlenül képtelen változtatni a történelmen: számomra ez pozitívum, szeretem, ha valami korhű.

Sajnos, további pro indokokról nem tudok számot adni: bár a játékmenetben is történtek apró változások – a teljesség igényével a következők: minden karakter választható/megvásárolható fegyverekkel vonul csatába, rögtön kettővel is; a speciális támadást a levegőben is használhatjuk; minden térkép



elején, a bázison kezdünk, ahol csacsoghatunk pár szót bajtársainkkal; 3D támogatás; online co-op – ennyi. Ezeken kívül minden csont ugyanolyan, talán még rosszabb. A kamera túl közel van, amihez ha hozzácsapom az irányítási gondokat, létrejön az átláthatatlanság fúziója: annyira hasonlítanak a mi oldalunkon harcoló katonák az ellenségéhez, hogy nagyon gyakran fogalmam



sem volt, kire támadok rá. Az a nyúlfarknyi életerő csík, több tucat ember között nem segít, így körülbelül tíz perc játék után már unottan és lélekben teljesen máshol járva püföltem a gombokat... Ám, becsületes tesztelőhöz híven, ha már belekezdtem a Wei klán történetébe, végigszenvedtem egy éjszaka alatt a hadjáratot, gondolván, hátha később dob valami ínyencséget a progi – hát, nem, hacsak a ló öt méteres ugrándozásait nem tekintem annak.



Kezdek túlcsúszni a karakterszámon, így egy huszárvágással összefoglalom a Dynasty Warriors 7 tesztem: a steril, effektmentes grafika, a kicsi, ám mégis órákig tartó pályák, a gyenge mesterséges intelligencia, (húszan nem képesek levágni egy embert, nekem kell visszacammogni 500 métert, hogy beledöfjem a kardom?) mind az elmúlt generációt idézik.

Akkor, és csak akkor tudom ajánlani, ha olyannak imádod a DW-ket amilyenek voltak… ellenkező esetben kerüld el messziről.

Dzsek

DYNASTY WARRIORS 7

2

Kiadó: *TECMO Koei*
Fejlesztő: *Omega Force*
Multiplayer: *2 fő*
Online: *2 fő*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1*

DISSIDIA 012 DUODECIM FINAL FANTASY





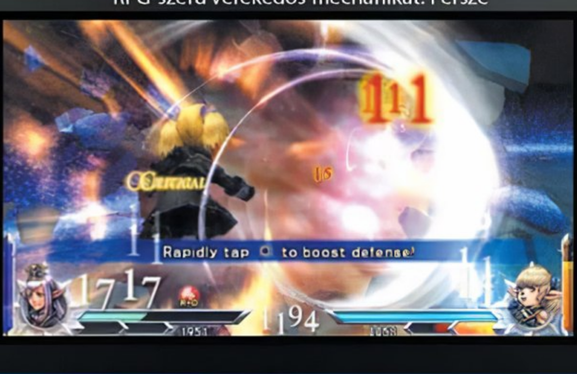


Majdnem minden Final Fantasy rajongó szíve megdobbant, amikor a polcokra került a két évvel ezelőtti Dissidia: Final Fantasy. Végre egymásnak ereszthettük Squallt és Sephirotht, Kefkát és Cloudot, és még egy tucat olyan harcot valósíthattunk meg, melyre azelőtt nem volt



lehetőségünk. A Dissidia jó volt, nagyon jó, ráadásul népszerű is (különösen japán barátainknál), így aztán magától értetődő volt, hogy az FF harcosok crossover csatája folytatódni fog. A rengeteg pozitívum előtt azért mindenképpen megemlíteném, hogy a Dissidia 012 Duodecim Final Fantasy címadóját egy alapos fenékberúgás azért mindenképp megilletné, hiszen ezt már kimondani is röhejes (a Dissidia 2 biztos túl unalmas lett volna). Persze ez még nem változtat semmit, az új rész pont az aminek lennie kell: egy nagyobb, hosszabb és tartalmasabb epizód.

A játékmenethez nem túl sokat nyúltak a fejlesztők, a jól bevált formulát kívánják továbbvinni, amin igazság szerint nem is kell túl sokat változtatni, hiszen jól működött. Már akinek beveszi a gyomra ezt az akció RPG-szerű verekedős mechanikát. Persze



azért történtek módosítások, például most már van lehetőségünk segítőtársat behívni a harcba. Az így megidézett bajtársaink segíthetnek bennünket a támadásban, vagy a védekezésben való csatlakozással. A Dissidia 012 tíz fővel növeli az előző epizód karaktergárdáját, így már 34 FF szereplőt harcba küldve. Történet terén a második rész is éppen olyan, mint az első: borzalmasan gyenge. Final Fantasy-hez, sőt, minden Square játékhoz méltatlanul bugyuta, hülye sztorit kapott a 012, nem tudom, akkor minek kellett egyáltalán erőltetni, hogy legyen neki. A sztori mód maga pedig jócskán javult az elődhöz képest, lecserélve annak táblán haladós játékmenetét egy nyitott, az FF játékoktól megszokott térképre, melyen vándorolva haladunk előre a történetben. Hosszú és szórakoztató, kár, hogy ekkora



marhaság. Ami viszont már meglepően szép gesztus a fejlesztőktől, hogy a játék végigvitele után elérhetővé válik az első rész ugyanilyen módozata, átrakva a folytatás 3D-s térképére. Amellett, hogy így sokkal hangulatosabb, mint egy társasjáték tábláján lépkedni, ez azért is hatalmas dolog, mert ez rendkívül megtolja a cucc szavatosságát, a két sztori együtt több mint negyven órát is kitehet, így aztán akiket magával ragad a Dissidia univerzuma, jó sok időre lekötheti a 012. Arról meg aztán nem is beszélve, hogy ha ezt már meguntuk, a multi még mindig ott van nekünk, hogy lezúzzuk a hús-vér ellenfelek arcát is.

Akik esetleg nem tudják, milyen is egy Dissidia játék mechanikája, azért ejtek róla pár szót: bár gyakorlatilag bunyós játékról beszélünk, a sebzéseket itt nem azonnal visszük be az ellenfelünknek. Minden egyes ütéssel gyűjtjük a sebzéspontokat, amiket egy „finisher move”-val akkor használunk fel, amikor csak akarunk, és ez az a mozdulat, amely az ellenfél tényleges életéből vesz le. Ami a folytatás technikai színvonalát illeti (bár ezen túl sokat nem csiszoltak, úgy érzem nem is volt rá szükség), a karaktermodellek és a pályák fantasztikusan néznek ki, az effektekről nem is beszélve. Nem mondom, hogy a konzol legszebb játékáról beszélünk, de az biztos, hogy a TOP10-ben benne van. A hangokra ugyanez vonatkozik: változtatásra ne nagyon számítsunk, a zenék, az effektek változatlanok, a soundtrack maximum egy-két új számmal lett megdobva, de azok mind méltók a szériához.

A második Dissidiában minden megvan, ami csak kell. Több karakter, több pálya, több órás játékidő, vagyis tömören: igazi folytatás. Amit csak lehetett kibővítettek, amin csak tudtak, csiszoltak. Bár el tudtam volna viselni, ha esetleg a kamerán is javítanak valamit, és ha a sztorit a Square-nél nem hazamenve a gyerekeikkel íratnák, de azért valamit a harmadik résznek is hagyni kell…



rolmanus

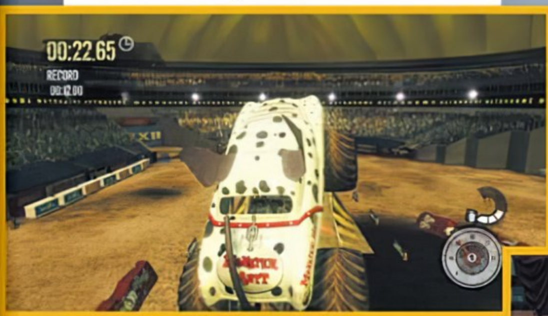
DISSIDIA 012 DUODECIM FINAL FANTASY

4/5

Kiadó: *Square Enix*
Fejlesztő: *Square Enix*
Multiplayer: *2 fő*
Online: *2 fő*
Felbontás: -
Hang: -

MONSTER JAM: PATH OF DESTRUCTION

A Monster Jam egy igen népszerű amerikai „live" show, amiben hatalmas kerekű monstrumok küzdenek egymás ellen gyorsaságban és freestyle-ban. A széria rengeteg silányabbnál silányabb játékadaptáción túl van már, de egy új rész kapcsán a rajongók mindig képesek benyelni a sok maszlagot, amivel etetik őket és elhiszik, hogy a legújabb cucc végre méltó lesz a sorozat nagyságához. Hogy ez mennyire nem így van, arról magatok is megbizonyosodhattok, ha mélyebben elmerültök irományom alant elterülő tengerében.



Komoly búvárkodásra azért ne nagyon számítsatok, ugyanis a játék annyira egyszerű, hogy még ezen az 1 oldalon is komplex képet tudok mutatni róla. Kezdeném azzal, hogy az eleve szűk réteghez szóló gamékkal mindig az a gond, hogy minőségben nem nagyon tudnak versenyre szállni a populárisabb, nagyobb tömegeknek szánt címekkel. Persze ennek nem feltétlenül kellene mindig így lennie, de most kőkeményen ez a helyzet. Nem csak grafikailag teljesít jócskán az elvárható szint alatt az új Monster Jam, de játékmódok és tartalom tekintetében is elmarad a ma elvárható nívótól.





Összesen 28 hivatalosan licencelt Monster Truck-kal szállhatunk ringbe az államok híres nagyvárosaiban (Orlando, Minneapolis, Houston, Orlando, stb.) megrendezett viadalokon, de ha valaki esetleg nem elégedne meg a kínálattal, a Digger's Dungeon nevezetű műhelyben barkácsolhat magának egy (vagy akár több) saját járgányt, melyet akár jópofa kiegészítőkkel (vikingszarv, kutyajelmez, harci zászló és egyéb idétlenségek) is feldobhat. Minden verseny előtt három előre definiált beállítás közül választhatunk, melyek elvileg hatással lennének gépszörnyetegünk viselkedésére – igazából én nem éreztem semmi különbséget közöttük: ugyanúgy megnyertem egy pályaversenyt freestyle-ra kihegyezett konfiggal, mint ahogy a Stunt Challenge Eventeken is csont nélkül tudtam hozni az első helyet a körfutamra optimalizált beállítással. Együttes jellemzője a játék kínálta versenyágaknak (Freestyle, Stunt Challenge, Circuit Race, Stadium Race, Gate Crush, Team Race), hogy kb. 2-3 perc alatt kivétel nélkül abszolválhatóak, ami olyan unalmassá és monotonná teszi az egészet, hogy kb. 1 óra géming után inkább átkapcsolunk a Barátok Köztre. Nagyobb kihívást ugyan nem, de hosszabb időtartamú szórakozást (?) kapunk a különböző nemzetközi megmérettetések alkalmával, melyek időről-időre válnak elérhetővé a karrier módban, de ezen események is ugyanazokon az unalmas pályákon, ugyanazon ellenfelek ellen, ugyanazon versenyágakban zajlanak – csak épp ezeket ilyenkor csokorba szedve, zanzásítva, „bajnokságként" kapjuk az arcunkba. Minden eventen XP pontokat kasszírozhatunk, melyek a játékba integrált szintlépési rendszerben játszanak szerepet – értelemszerűen minél többel rendelkezünk, annál több város, verseny és Monster Truck közül választhatunk. Összesen három nehézségi szintet kínál a stuff (easy, normal, hard), melyek nem túl arányosak egymáshoz viszonyítva, ugyanis míg easy-n egy 3 éves kisgyerek is jó eséllyel tud győzni, addig hardon olyan szinten csal a gép, hogy attól még a tapasztalt öregek is vad anyázásba, joytördelésbe és egyéb indulatoktól fűtött egészségkárosító cselekménysorozatba kezdenek. A game három kameranézettel operál, ebből kettő szinte ugyanaz (külső nézet, az egyikben nagyon nagy az autó, a másikban csak nagy), a harmadik – a bumper nézet – pedig teljes egészében használhatatlan… azaz használható: ha mondjuk gyomorproblémáid vannak és szeretnéd útjára engedni a rókát, csak küldd be a gamét a gépbe, nyomj egy Freestyle Event-et, és belső nézetből ess neki. Garantáltan kiugrik Róka Rudolf!





Zárógondolatként annyit fűznék még a fent leírtakhoz, hogy a Monster Jam: Path of Destruction egy olyan játék, amit tiszta szívemből még a show szerelmeseinek sem ajánlok. Az egész cucc olyan, mintha egy XBLA, vagy egy PSN cím lenne, pedig nem az, hanem egy teljes árú, dobozos produktum. Ha valaki mégis érezne némi vágyat iránta, inkább kérje kölcsön valakitől, vagy várjon, amíg lemegy az ára olyan 2-3K-ra – annyit talán még megér.

Zumics

2/3

MONSTER JAM: PATH OF DESTRUCTION

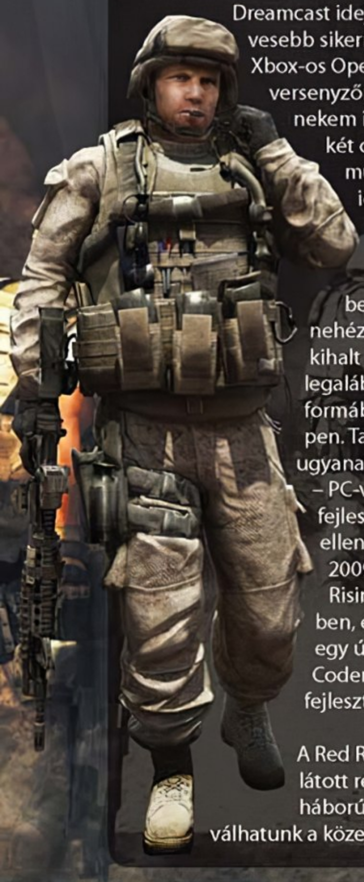
Kiadó: ***Activision***
Fejlesztő: ***Virtuos***
Multiplayer: ***2-4 fő***
Online: ***2-4 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

OPERATION FLASHPOINT RED RIVER™

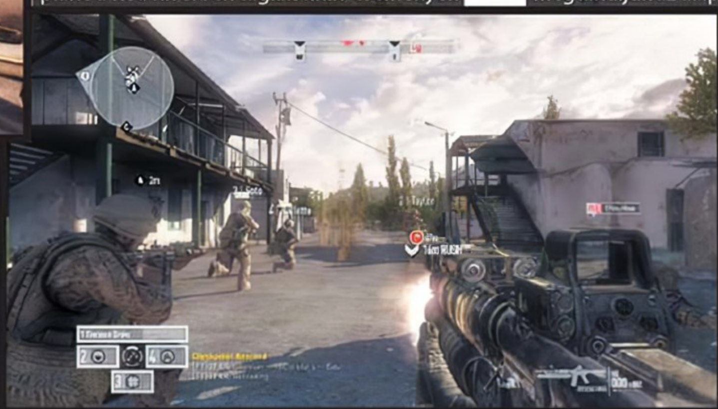
A brit stúdió taktikai shooter szériája kétségkívül komolyabb múltra tekinthet vissza PC-s berkekben, legalábbis azok körében, akik elsősorban a megfontoltabb, realisztikusabb játékmenet bugyraiba imádják beleásni magukat, pláne katonai témák terén. Érthető ugyanakkor,



hogy a sikert meglovagolva megpróbálnak konzolokra is átültetni a stílus legjavából, jelen esetben taktikai katonai shooterekből. Több hasonló (szinte) direkt átiratú PC-s próbálkozással találkozhattunk pl. már a Dreamcast idejében is, több-kevesebb sikerrel, az Elite alcímű Xbox-os Operation Flashpoint versenyzőnkről pedig nekem is volt szerencsém két oldalt írni a nagy múltú 2005-ös időkben, de már az 5 évvel fiatalabb fess énem sem volt képes befogadni azt a nehézkes játékmenetű kihalt hadszínteret, legalábbis ilyen butított formában semmiképpen. Találkozhattunk ugyanakkor kellemesebb – PC-vel párhuzamosan fejlesztett – konzolos ellenpéldával is még 2009-ből, a Dragon Rising képviseletében, és idén is kapunk egy újabb adagot a Codemasters saját fejlesztésű sorozatából.



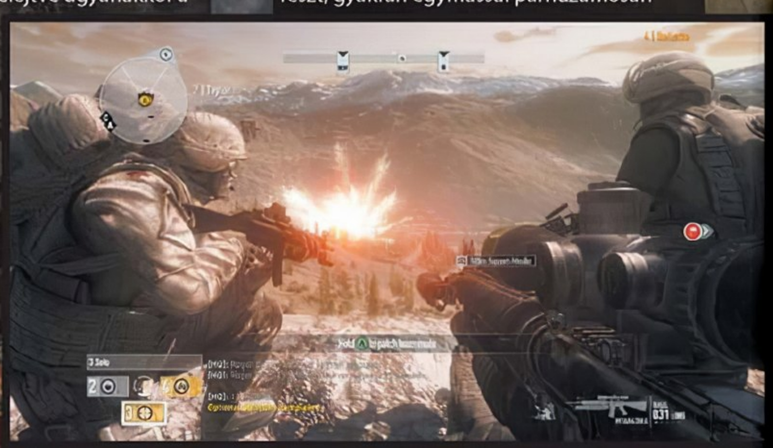
A Red River alcímmel ellátott részben egy fiktív háború résztvevőivé válhatunk a közeli 2013-as évben, Tádzsikisztánban, melyről legtöbbünk talán meg sem tudja mondani, hol találjuk a térképen (bevallom a pontos lokációhoz nekem is szükségem volt némi támpontra). A nemrég függetlenné vált köztársaság a korábbi szovjet térségben a nagy kontinens déli sarkában lelt helyet magának. Meseszépnek mondott, ám igen csak zárt ország, mely mégis kedvelt turista látványosság, hála gyönyörű hegyeinek, tájainak és tavainak. Ugyan túl van már egy kegyetlen polgárháborún az előző évezred végén, de én személy szerint csak erős fenntartásokkal sorolnám kedvenc vakációs helyszíneim közé, pláne a Red Riverben taglalt fiktív események



idején, mikor is egy civil háború kirobbanása során amerikai tengerészgyalogosokat küldenek a térségbe, hogy megvédjék a saját kis érdekeltségeiket.
A katonai hátteret itt bizony irdatlan komolyan veszik, mely már a kezdetektől látszik: gondolok itt nem csak a részletes kaszt-, illetve fegyveres beállításokra (hasonlóan a Modern Warfare multis fejlesztési rendszeréhez), hanem az összetett küldetések előtti hosszas briefing felvezetésre. Sőt, egy igen hosszas történelemórát is tartanak nekünk a régi szép időktől kezdve, még Ronald Reagan elnökségétől, majd idősebb George Busht is megemlítve. Nem kifelejtve ugyanakkor a Saddammal kapcsolatos konfliktusokat sem, és persze még az ominózus Osama Bin Laden esetet is felhozva, mikor még független afgán harcosokat (fegyverekkel) támogatva próbált alátenni Amerika a szovjeteknek, ám azokat magukra hagyva közben egy radikális iszlám terrorszervezetté, az Al-Kaida-vá nőtték ki magukat. (Valamint szóba kerül „9/11" is…) Az egyes esetekben szinte már real-time megélt utazások/szállítások során pedig be nem áll a parancsnokunk lepénylesője, hiszen mást sem csinál, csak magyaráz a helyszíni konfliktusokról és az aktuális feladatról („Őrmester, nem fél, hogy szájrákot kap?"). Sőt még a küldetések között is folyamatos a rádióduma.

Irány a hadszíntér, illetve előtte még egy nehézkes gyakorlás a bevetés előtt, hogy megtanuljuk az alapokat, noha hála az égnek élesben már minden jóval flottabbul megy. Magukat a küldetéseket személy szerint én sokkal inkább fejezeteknek titulálnám, ha pedig a Campaign mód idővonalát tekintem, akkor nevezhetjük őket akár az egyes napoknak is. Ezek igazából összetettebb küldetéscsomagok, hiszen egy komplett chapter lezárása akár egy óráig is eltarthat, közben pedig folyamatosan változhat az aktuális cél, ám az egyéni harcnak itt közel sincsen akkora szerepe, mint akár a kliséként felhozható Call of Duty sorozatban. Röviden és tömören a kulcsszó a megfontoltság: semmi értelme magányosan partizánkodni, sokkal érdemes inkább megtalálni egy kellemes arányt a saját képességeink és gépi társaink csapatos segédkeze között, és szó szerint pontról-pontra előrehaladva rendre követni az utasításokat.

A küldetésekben három darab, négy fős csapat, az Alpha, Bravo és Charlie team vesz részt, gyakran egymással párhuzamosan

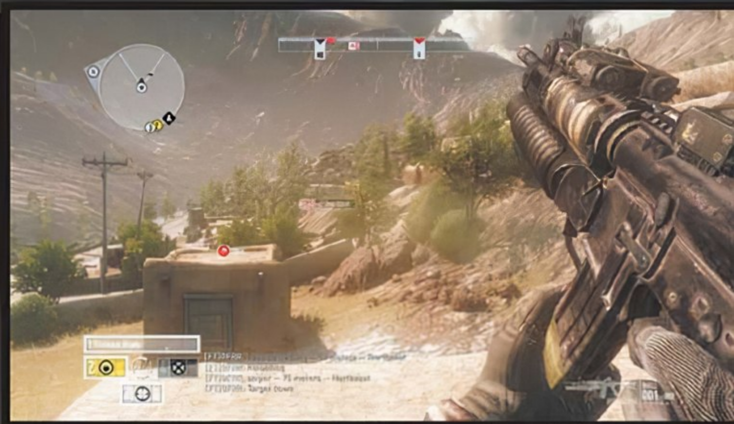




küzdve, melyből a Fireteam Bravo-t vonták a mi irányításunk alá. A küldetéseknél alapvetően kis zászlóikonnal jelölt (szó szerinti) checkpointokat kell követnünk, és éppen ezért a tágnak tűnő játékterünk valójában olykor igen korlátolt is lehet láthatatlan falakkal megspékelve, illetve ha engedély nélkül nyomulunk előre, a kép elpixelesedik (miközben parancsnokunk ordít, hogy jöjjünk vissza,) majd ha nem fordulunk vissza, szimplán meghalunk. Ugrani ugyan nem, de katonánk tud guggolni, hasalni és kúszni is, ami roppant hasznos tud lenni, ha tűz alatt állunk (kivéve, ha a béna kamera miatt ilyenkor csak az ég felé tudunk célozni fegyverünkkel), sőt még rohanni is képesek vagyunk, melynél kifejezetten tetszett, ahogy szimulálták, amint egy erős sprint után kiköpjük a tüdőnket. A sérülés egy külön téma, hiszen egy test ikon jelzi hol sérültünk, illetve extra szerepe van a vérzésnek, valamint a sebeknek is. Nem csak magunkat, de társainkat is nekünk kell gyógyítani, így folyamatosan figyeljük a kijelzőiket, habár direktben nincs vége a küldetésnek, ha egyikük meghal. Szerencsére nem túl okosak a rosszfiúk, így nem is túl veszélyesek az ellenfelek még közelről sem, ha időben reagálunk, viszont távolról még úgy is nehezebb őket kiszúrni, hogy kapunk a pozíciójukról visszajelzést a radaron. Alapvetően annyit legalábbis konstatálhatunk, hogy amit jól becélzunk, azt el is találjuk. Lőszerünk sajnos véges, ám akadnak lőszerládák, és jó hír, hogy az ellenség fegyverét is felvehetjük. Számos

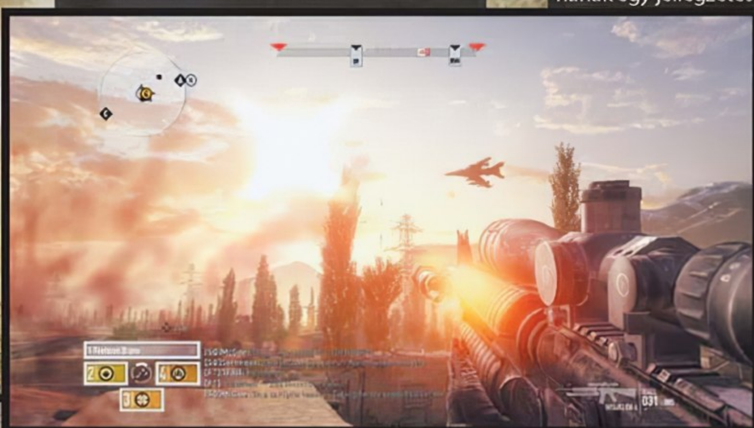


parancsot adhatunk csapatunknak, melyek körül az egyik legjellegzetesebb a „Suppress", azaz egy konkrét pont tűz alatt tartása, de összetettebb küldetéseknél nekünk is lehet ilyen alfeladatunk egy nagy cél érdekében, pl. rosszfiúk figyelmének elterelése, vagy éppen a hátukba lopózás, hogy két tűz közé kerüljenek, esetleg egy kapu vagy gát megvédése. A számos parancs mellett olykor kérhetünk légi támogatást is, pl. a brutális A10-es Thunderbolt II-eseket köszöntve, melyek játszi könnyedséggel szedik darabokra a páncélos gépeket, noha fejkendős barátaink jellemző „csodafegyvere" általában egy mezei terepjáró a platóján egy gépfegyverrel.



A hadszínterek légköre valóban autentikusnak mondható, nem feltétlen csak a fullasztó homokviharnak köszönhetően a vöröslő sivatagi horizonton, hanem sokkal inkább a tipikusan katonai eligazításoknak és hasonszőrű műveleteknek is hála, például akár ahogy a konvojjal előrenyomulunk a célhelyszínre, de maga a training is már erősen hadsereg szagú, noha természetesen az egész játék tele van scriptekkel.

Minden próbálkozás ellenére elég egyértelmű, hogy a PC-s verzióhoz képest egy némileg butított, kis színtelen-szagtalan grafikát kapunk készhez, mely sok esetben alacsonyfelbontású textúrákat és kidolgozatlan karaktereket (pláne arcokat) eredményez, és igen érdekes az a rángás is, meg a



fura pozitúra, ahogy a rosszfiúk kinyúlnak. Akad persze jó pont is a Red River tarsolyában, hiszen tetszett a pályánként változó színvilág, vagy akár a susogó szél és a nyugtató madárhangok, vagy ahogy felpattan a sár, amint lőnek ránk. Sőt, olykor érdekesebb fényeffektusokkal is találkozhattunk, mint pl. a házakba beszűrődő erős fényáradat, mely a szabadba kilépve először szabályszerűen elvakít, majd csak utána tisztul ki a kép (hasonló fényeffektust láthatunk a Gran Turismo 5-ben egy sötét alagútból kiszáguldva, a pupilla tágulását, valamint szűkülését szimulálva). Ellenben pl. a Medal of Honor havas hegyoldalai nyújtotta látványhoz képest még a kanyarban sincs a Red River. A grafika tehát hoz egy alapvető minimálisan elvárható szintet, pl. jópofák a kőházikók a kiteregetett ruhákkal az udvaron, de a botrányos bugok esetében nem tudom, hogy a fejlesztőcsapatot, vagy mindössze a tesztverziómat hibáztassam. Mindenesetre csak remélni tudom, hogy a bolti verzióban már nem lesznek sem belassulások, sem a semmiből előbukkanó, vagy éppenséggel foghíjas, poligonhibás objektumok (pl. félig „időkapuba" szorult kőházak), valamint 8 méteres magasságból küzdő, illetve a földön csúszkáló harcos kollégák. Igaz ugyanakkor, hogy a bugok többségével inkább a Red River elején találkoztam, mégis sokszor volt az az érzésem, mintha egy relatíve üres játéktéren (max. tucatnyi katona, plusz olykor egy-két páncélos) próbálnának egy jellegzetes gameplay-jel, azaz egyfajta „illúzióval" egy kőkemény katonai hangulatot varázsolni – bár ez sokszor sikerült is a Codemasters-nek. Katonai taktikai shooterként tehát körülbelül tudhatjuk, mire számíthatunk a Red Rivertől, de azért nem olyan vészes a helyzet, és úgy érzem a második küldetéstől rá is lehet érezni az ízére, és ha játék közben nem is annyira, de a menüben nagyon jó háborús zenéket nyomatnak (tiszta Rambo meg hasonló klasszikusokat idézve). A sikeres küldetések után pontokat kapunk, és különböző képességekben fejlődhetünk (pl. kitartás, fegyverkezelés stb.), és hát az új fegyverek megnyílása is nagy öröm egy lelkes veteránnak. Jó hír, hogy Fireteam Engagements játékmódban akár 4 fős coop multival eshetünk neki különböző védelmi, kiszabadítós, előrenyomulós speciális küldetéseknek, így szavatosság terén sem olyan rossz a helyzet. A játékot elsősorban mindenképpen csak azoknak tudnám ajánlani, akiknek ez a stílus a zsánere, így az értékelés is egyfajta átlagot képvisel a könnyedebb és a taktikusabb játékmenetet kedvelők táborai közt.

Krisz

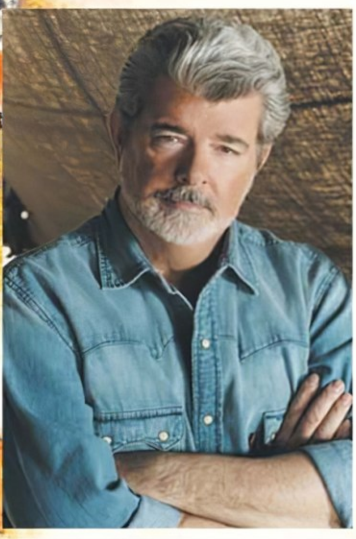
OPERATION FLASHPOINT: RED RIVER

3/4

Kiadó: ***Codemasters***
Fejlesztő: ***Codemasters***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***2-4 fő***
Felbontás: ***720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1***

Avagy, mi böki a csőröd JediEcoval

RÉGI VS. ÚJ STAR WARS TRILÓGIA



Már egy ideje vártam a lehetőséget, hogy legyen valamilyen Star Wars játék a lapban, s így a Kibeszélő is Star Wars-os témát kaphasson (szeretem a tematikai kapcsolódást). E hónapban az új Lego Star Wars-szal örvendeztetett meg bennünket George bácsi (engem meg Baly), s tesztelése alatt azon morfondíroztam, hogy egyesek miért nem szeretik az új Trilógiát, vagy a Clone Wars-t. Persze, ez a kérdés teljesen szubjektív, szíve joga mindenkinek, hogy melyik trilógiát szereti jobban. S nem is akarom beleszuszakolni senkinek a fejébe se, hogy ez vagy az a rész a legjobb; inkább csak meglátásaimat közölném ezúttal. Aztán majd a konzekvenciákat levonod Te, Kedves Olvasó!



Már-már klisé szinten megy az a szöveg, hogy „Lucas elrontotta az egész Star Wars univerzumot, az új részekkel!" Pedig nem olyan rossz az! Szerintem indokolatlanul sokan bántják az új Trilógiát. Elismerem, vannak hibái. De számomra mégis szerethető. Ami anno évtizedekkel azelőtt megfogott és elvarázsolt, az az érzés, hogy „Úristen, de szeretnék Jedi lenni, vagy abban a világban élni!", szintén előjött az új részeknél. Leginkább amiatt szidják a frissebb epizódokat véleményem szerint, mert elsősorban a régivel állítják párhuzamba, holott önmagában is szemlélni kellene az

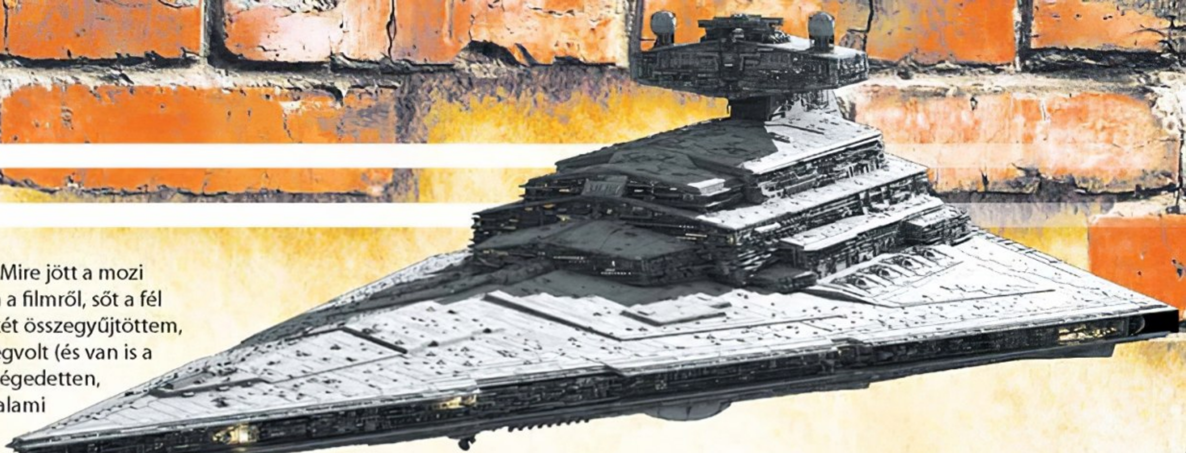


új Trilógiát. Azt is nézni kellene, hogy ha nem volna egy korábbi, amihez kapcsolódna, akkor úgy, hogy állná meg önmagában a helyét?

Az eredeti Trilógia egyszerűen zseniális! Kész, pont. Szerintem erről felesleges is vitát nyitni, vagy hosszabb elemzésekbe belekezdeni. Akinek meg kimaradt, az először is egy taslit adjon magának, aztán pedig sürgősen pótolja! Kötelező mű, én bevezetném tananyagnak az iskolákban. Szóval, mélységesen megváltoztatta a világunkat, gondolok itt filmművészetre, zenére, divatra, trendekre, magára a kultúránkra és még hosszasan sorolhatnám mi mindenre volt hatással (kedvencem: Ronald Reagan „Star Wars-projektje"). Aki megtekintette, azt rögtön elvarázsolta, és csak tátva maradt szájjal ámult. Mindenkinek megvolt a kedvenc karaktere, legyen akár fiatal vagy idős. Jómagam is, mikor 6 évesen először láttam, szinte rögtön katatón állapotba kerültem, és azóta mikor egy bot, pálca, felmosó nyél vagy zseblámpa kerül a kezembe, azonnal fura zümmögő hangokkal kísérve kezdek el hadonászni (ez különösen hülyén néz ki pl. egy szupermarketben). Persze az ámulatnál az is közrejátszhatott mindenkinél, hogy ehhez hasonló filmmel még senki sem találkozott. Totálisan más volt, mégis ismerős elemekből építkezett a sztori. A régi idők meséit idézte fel mindenkiben, de mindazt egy vagány űreposz köntösében. Ezek az ingerek, hatások maradtak meg az emberekben, s ezért indult nehéz helyzetből az új SW trilógia. A megfelelés terhe nyomasztotta a kezdetektől.

Soha nem fogom elfelejteni, mikor a Fókuszban beharangozták már jóval előbb, hogy este bemutatják az új SW film előzetesét. JediEco videomagnót behangol, feltúrja az egész szekrényt, hogy találjon egy videokazettát, amin van még hely, leült a TV elé, s mint egy hisztis tyúk várta a csodát. Aztán mikor felvillantak az első képek, az idő lelassult, számomra meghalt a külvilág (majdnem elfelejtettem benyomni a REC gombot), s szinte mini-orgazmusom volt. Wooow, űrcsaták, lézerfegyverek, űrlények, fénykardok, JEDIK! A következő hónapokban majdnem mindenkit az őrületbe kergettem, s napi szinten ment az infógyűjtés (otthon még nem volt net, így floppy-val szállítottam haza a suliból a screenshotokat, a kiszivárgott híreket, melyeket szépen dokumen-





tumba rendeztem kronologikusan). Mire jött a mozi premier, szinte már mindent tudtam a filmről, sőt a fél literes üdítős flakonokról annyi címkét összegyűjtöttem, hogy már az összes poszterem is megvolt (és van is a mai napig). A filmet megnézve én elégedetten, mámorosan jöttem ki a moziból, s valami olyasmit éreztem, amit már régóta nem (nem, nem azt hogy, Ben Kenobi megérkezett a Halálcsillagra)! Hamarosan jöttek az olyan visszhangok, hogy ez már nem is SW, és hogy Lucas meggyalázta a Szent Trilógiát. Kezdetben engem pl. még Jar Jar sem zavart (na jó, többszöri újranézés után most már én is belátom, hogy Jar Jar elég béna karakter; bár anno az ewokokat is szidták, mégis az idő Lucast igazolta), és nem értettem miért fikázzák ilyen sokan az új SW-t. Aztán ahogy következtek az újabb epizódok, megismétlődtek az előbb olvasott események és újra jöttek a negatív kommentek. Annyira elterjedt az új SW részek negatív jelzőkkel tarkított fikázása, hogy az már nekem fáj.



Véleményem szerint sokan azért „csalódtak", mert anno még nagyon fiatalon nézték meg az eredeti Trilógiát, s mikor jött az új, azt már éretebb fejjel, ergo jóval kukacoskodóbban nézték meg. Azzal jöttek, hogy az új részek nem hozták azt, ami régen elvarázsolta őket fiatalon. Persze, hogy nem, hisz már felnőtt vagy! Ha ugyanolyan fiatalon nézted volna az új Trilógiát, az is ugyanazt a hatást érte volna el nálad. Ha szerencsés voltál, és valamilyen szintem megmaradt az az egészséges gyermeki éned, akkor ugyanúgy magával ragadott a folytatás (izé, előzmény). Azt vettem észre pölö, hogy akik eleve felnőttként látták a régi Trilógiát, ők annyira nem anyáztak az újak miatt; tetszett nekik az is. Úgy voltak vele, hogy persze, a régi a jobb (ez faktum), de a másik hárommal sincs nagy gond, hisz az is SW!

Az új epizódok tipikusan kedvenc témája a divatfikázóknak. Olyanoknak, akiknek saját véleményük jobbára nincs, csak azt hallották mindenütt, hogy nem jó az új Trilógia, úgyhogy akkor szerintük sem jó. Őket szoktam megkérdezni, hogy oké, de miért? Általában az a válasz jön, hogy „nem tudom, de sz*r!" Ők zsigerből utasítanak el mindent, ami nem harmonizál az ő közösségük véleményével; de hát ez is egy módja a beolvadásnak. S ha már az új Trilógia sem jó, ergo akkor a Clone Wars részek sem megfelelők. Pedig a Tartakovsky-féle rajzolt verzió szerintem zseniális, az animált részek és a film – néhány bakit leszámítva –, egész jól illeszkednek



a Star Wars univerzumhoz. Természetesen mindenkinek más az ízlése, nem is kell, hogy ez másként legyen. Igazából, az ami úgymond „böki a csőrömet", hogy az elutasításnak is több válfaja van, és számos oka is lehet; s nem mindig feltétlenül a legátgondoltabb okkal szólják le az új Trilógiát. Megint azzal az esettel állunk szemben, mikor az ember úgy hoz döntést, vagy ítéletet, hogy azt nem gondolja át alaposabban. A régi SW jobb, mint az új? Persze. Kultikusabb, vele nőttünk fel, nincs is ezzel a megállapítással semmi baj. De önmagában, az új Trilógia részei, rossz filmek? Közel sem. Egy fantázia gazdag világba csöppenünk, akció dús látványorgiával, némi misztikus körítéssel és meseszerű történettel fűszerezve.



Na jó, ez az Avatarra is igaz. Viszont annyi különbség van a két alkotás között (mindegy melyik rész vesszük az új Trilógiából), hogy az Avatar története annyira egyszerű, mint a péklapát. Menynyi nagyszerű élménnyel lettünk gazdagabbak az új részeknek hála? Hisz ki ne emlékezne Darth Maul-ra és az ő duplapengés fénykard-párviadalára? Vagy hány zseniálisan megkoreografált fénykardozást láttunk, amelyekre még a mai napig emlékszünk? A Geonosis-i csata kiből nem váltotta ki azt az OMG érzést? Ha a harmadik epizód nem lenne, soha nem lett volna olyan élményekben részünk, mint Yoda és Obi-Van végső harca. John Williams ismét nagyot alkotott a három rész alatt (pl. Duel of Fate), a hangeffektek, a látvány, a lények, a helyszínek, stb. mind-mind minőségi munka. A történet pedig? Kinek mi tetszik, felesleges érvelnem mellette. Csak annyit fűznék hozzá, hogy az egész SW Lucas meséje. És ha szerinte így történt az előzmény, akkor az a mese eleje.



Legyen akár régi vagy új Star Wars-ról szó, én mindkettőt nagyon szeretem. A régit egy picivel jobban, de ez érthető amiatt, hogy az volt az egyik legkedvesebb élményem gyerekkoromban. De az újakkal sincs bajom. Szórakoztat, kikapcsol, élményszámba megy a megnézése (a folytatásokkal szintúgy így vagyok). A lényeg az, hogy bármely Trilógiát is kezdjem el nézni, mindegy melyiket, engem rögtön abba a „messzi-messzi galaxisba" repít. S onnantól engem már nem érdekel, hogy az most miért került bele, vagy hogy az miért nem úgy történt, stb. Már csak annyit fűznék hozzá, hogy ha véleményt akarsz alkotni az új Trilógiáról, akkor tégy úgy, ahogy azt egy derék bölcs mondotta: „Tedd, vagy ne tedd, de ne próbáld!"

JEDIECO

Virtua Tennis 4™



Füstölgő ászok

A tenisz sportág szerelmesei ebben a szűk másfél hónapban nem panaszkodhatnak. Az előző számunkban górcső alá vettük a Top Spin negyedik részét, most pedig a boncasztalunkon heverészik elkábított állapotban a Virtua Tennis 4, várva, hogy Dr. Hpeti éles szikéje segítségével ízekre szedhesse. (A fiatalabb olvasóktól elnézést a hasonlatért, de mostanában túl sok hack'n' slash játék került a cikk szerzője elé.) Szerencsére mindkét játékot én kaptam tesztelésre, így a mai szeánszunk végén talán sikerül egy végső konklúziót levonni az ajánlhatóság szempontjából. Ne is húzzuk tovább az időt, vágjunk bele kedveskéim!

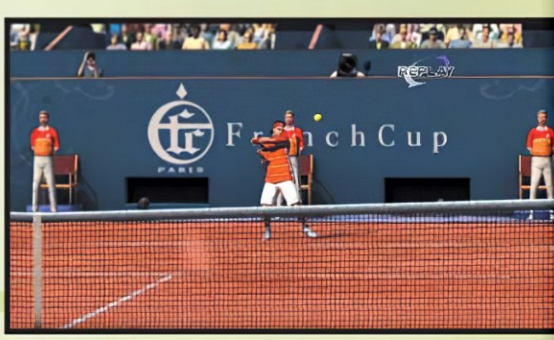


Tagadhatatlan tény, hogy a SEGA játékokat már kilométerekről is fel lehet ismerni, anynyira jellegzetesek, főleg az árkád stuffok. Talán a színvilág, vagy a kellemesen lötyögős J-disco zenei aláfestés teszi, pontosan nem tudnám megmondani, de az biztos, hogy amíg az egyébként roppant hangulatos bevezető videót néztem, egyből félmosolyra húzódott a szám. Sokat nem is vacakol a progi, egyből a főmenübe rak minket, ahol is a lehetőségek széles tárházából tudunk válogatni. (Lábjegyzet No. 1.: A PS3 és Xbox360 verzió sajnos jó néhány dologban különbözik egymástól, a Sony masinája felé billentve a mérleget. Igyekszem az összes eltérő dolgot időben feltüntetni.)

De mitől is Virtua Tennis a Virtua Tennis? A könnyed, árkádos irányítástól, a vicces minijátékoktól és a kiterjedt World Tour – azaz egyszemélyes – módtól. A recepten nagyon nem is változtattak, a játék gerincét még mindig ezek adják, de a fejlesztők igyekeztek finomítani a dolgokon.
Kezdjük rögtön egy kis morgással a dolgot, vetődjünk a Practice, azaz a „gyakorlás" feliratú ikon felé. Itt elméletileg az irányítást sajátíthatjuk/sajátíthatnánk el. Először azt hittem, hogy csak a rivális sorozattal játszottam túl sokat, azért tűnik furának a kezelhetőség, de minekután beleöltem jó pár órát a VT4-be, sajnos ki kell jelentenem, hogy ez a rész bizony elég neccesre sikerült. Kétfajta alapütés van, sima és nyesett (az átemelés nem számít annak), csakúgy, mint szervából. Az igazi baj az, hogy nem érzem, hogy az történne a pályán, amit én akarok. Nem lehet finom rövid pörgetett kereszteket ütni, vagy ejteni, szóval eléggé kevés a variációs lehetőség. Olyanokról meg nem is beszélve, amikor késve reagál az emberkém a gombnyomásokra. Nem sűrűn, de előfordult. Az is zavaró sokszor, hogy a labda kb. 30-40 cm-re van az ütőmtől, de mégis sikerül elhelyezni a pályán, közben kvázi a levegőt ütöttem meg.



Árkád játék ide vagy oda, ez a része a TS4-nek sokkal jobban össze van rakva.
Az Exhibition mód a gyors játéknak felel meg, azaz egyedül vagy barátainkkal játszva, különböző paramétereket megadván gyorsan bele is csaphatunk a lecsóba. Itt természetesen kiválaszthatjuk a több, mint 20 profi játékos közül a kedvencünket, illetve az összes pályából a nekünk legszimpatikusabbat és hajrá, mehet a tenisz. A profik közül természetesen a jelen sztárjai találhatóak itt, mind férfi, mind a női oldalról. Néhány név, a teljesség igénye nélkül: Nadal, Federer, Djokovic, Murray, del Potro, Monfils, Gonzales, Haas, V. Williams, Ivanovic, Wozniacki, Sharapova, Kuznetsova. A több mint 20 helyszín között vannak létezők és a fantázia szülöttjei, de szerintem mindenki meg fogja találni a számára szimpatikust. (Lábjegyzet No. 2.: A PS3 verzióban van 3 további szereplő, név szerint P. Rafter, B.Becker és S. Edberg.)





A Party módban az elérhető minijátékokkal szórakozhatunk. A sorozat erről mindig is híres volt, ezért a klasszikusok most is megtalálhatóak, de akadnak újak is természetesen. Gólokat lőhetünk, pókerezhetünk, bombákat robbanthatunk, hogy csak néhányat említsek. Összesen 8 különféle dolog szerepel itt. (Lábjegyzet No. 3.: A Sony verzióban a lista kibővült még kettővel, a klasszikus tekézéssel, illetve egy röptés dologgal is.)

A My Club menüpont a statisztikák szerelmeseinek lesz a Kánaán, ugyanis minden egyes apró dologról külön pontokat vezet a gép: csodálom, hogy a hátsónkban való turkálásról, szofisztikáltabban kifejezvén a Nadal-módszerről nincs külön bejegyzés. Az Options-ben a különböző beállítási lehetőségek között szelektálhatunk, ha éppen erre gerjedünk kedvesünk helyett.

A bevezetőben említett World Tour adja a program gerincét. Ez gyk. a karrier-módnak felel meg, egy jó adag újdonsággal nyakon öntve. Saját virtuális másunkat létrehozván a világtérképen találjuk magunkat, amely négy nagy szeletre lett felbontva a négy Grand Slam szerint. Egy-egy ilyen szeletet



úgy kell elképzelnünk, mintha társasjátékkal játszanánk. A bábunkkal különböző mezőkön kell lépdelnünk, csak itt nem dobókockával kell kidobni a lépésszámot, hanem ún. jegyeket kapunk, amiken áll egy bizonyos szám. Egyszerre 3 ilyen lehet nálunk, így valamennyire stratégiai döntéseket is kell hoznunk, hogy milyen helyzetben melyik tikettet használjuk fel. A mezőkön különböző dolgokat érhetünk el: játszhatunk edzőmeccseket, statisztálhatunk, az elérhető minijátékokkal turbózhatjuk a statisztikánkat,



menedzsereket és páros partnereket bérelhetünk, belefuthatunk sérülésbe is, stb. A lényeg, hogy minden egyes sikeresen végrehajtott meccsért, edzésért csillagokat és pénzt kapunk. A csillagokat gyűjtögessük szorgalmasan, mert van egy bizonyos szám, amit el kell érnünk, hogy versenyeken indulhassunk. Ha úgy érünk el egy helyszín végére, hogy nincs meg az adott Grand Slamhez szükségés mennyiség, akkor a kvalifikációs körben kell kezdenünk, ami plusz két meccset jelent. Ez azért fontos,



mert egyrészt így nehezebb dolgunk lesz, másrészt a stamina csíkunk minden aktivitás után egyre fogy, és ha elérte a kritikus zónát, akkor különböző sérülésekkel tudunk csak játszani, amik természetesen kihatással vannak a pályán nyújtott teljesítményünkre is. Ha az értékeink elérnek egy bizonyos szintet, akkor lehetőségünk lesz különböző tenisz-stílusok közül is választani, mint pl. a kemény alapütések, kontrajáték, nagy szervák közül. Játék közben egy lila csík fog folyamatosan feltöltődni, és ha betelt, akkor egy mega-ütést ereszthetünk meg. (Ez amúgy nagyon bután néz ki, többször is kilassítják a mozdulatot, mint egy Jean Claude Van Damme filmnél a körbepörgő rúgást.) Ami a lényeg, hogy az egyszemélyes mód nagyon tartalmas lett, illetve a táblás rendszer és a taktikázás miatt még a végén se lesz unalmas, pedig nem rövid a dolog.



Akad még a választható pontok között egy Arcade is, itt a négy Slamet kell sikeresen teljesítenünk egymás után, egyéniben vagy párosban. Ha ez sikerült, akkor a végén kapunk egy „főellenfelet" is, akit legyőzvén mi leszünk az új királyok.

A Motion Play rublikában találjuk a mozgásérzékelős verzióját a játéknak. Természetesen mind a Kinecttel, mind a PS Move-val kezelhető a dolog, kompromisszumokkal, ugyanis ilyenkor a játékos mozgásába nincs beleszólásunk, csak akkor, ha ütni kell. Értelemszerűen a karunk illetve a fagyi lóbálásával tudunk belesomni a lasztiba. A kamera ütés közben átvált FPS nézetbe a precízebb célzás érdekében, de nem lesz egyszerű dolgunk. Egyrészt először baromi zavaró, másrészt nagyon-nagyon sokat kell gyakorolni.

Az online részt nagy csinnadrattával harangozták be, mint az első igazi netes sportközösséget, ahol profi és hétvégi játékosok is megtalálják a kellő kihívást és szórakozást. (A Virtua Fighter 5 sémáját vették alapul.) Természetesen a csúcs itt is a különböző online tornák megnyerése lenne, ha nem alfa verziót próbáltam volna. Magyarra lefordítva, nagyjából senki sem volt a hubokon, de ettől még ígéretes lesz a dolog.



A külcsínt és a hangokat direkt hagytam a végére, ebben ugyanis toronymagasan kiemelkedik a VT4. A játékosok lemásznak a képernyőről, a pályákra legszívesebben berohannánk vagy megérintenénk a TV-t. Ha nem lenne az idétlen mozgás azt hihetnénk, hogy élő közvetítés zajlik. (A sztereoszkópikus 3D csak a Sony gépén érhető el.)
A VT4 szóval szebb, jobb, tartalmasabb, mint a rivális, magasabb osztályzatot is fog kapni, de én az irányítás miatt mégis a 2K játékát favorizálom, mert számomra az élvezhetőség abban rejlik a teniszjátékok esetében. Peace out 'ombres!

Dr. Hpeti

VIRTUA TENNIS 4

3/4

Kiadó: **SEGA**
Fejlesztő: **SEGA AM3**
Multiplayer: **2-4 fő**
Online: **2-4 fő**
Felbontás: **720p, 1080i, 1080p**
Hang: **DD 5.1**

PATAPON 3

Patapon 3

Pata-csata

A Patapon alighanem a világ egyik legeszementebb játéksorozata. Akik esetleg nem tudják, mi is a széria lényege, fogalmuk sincs, mit hagytak ki eddig. A főszerepben az apró pataponok állnak, a fekete szemgolyólények, akik a gonosz zigotonok ősi vetélytársai. Irányításukra a játékok nagy részével ellentétben egyszerű irányadással nincs mód: a magas harci szellemű nép csakis az isteni dobszóra hallgat, az küldi őket csatába, az mutat nekik

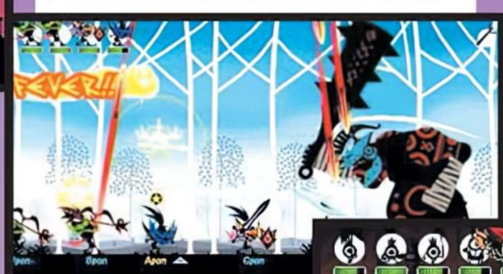


utat. Mivel a mi felelősségünk, hogy szóljon az a mennyei hangszer, a játék valamilyen szintű ritmusérzéket mindenképp megkövetel, de azt hiszem egészséges hallószervekkel rendelkező olvasóinknak ezzel úgysem lesz problémája. Ezekről később majd bővebben. A nagy sikerű első részt természetesen követte a folytatás, ami ahogy várni lehetett, nagyobb, tartalmasabb és még jobb volt. Az első két Patapon a PSP legelismertebb játékai közé tartoznak, így aztán amikor



bejelentették a harmadik részt, mindenki előtt csak egy kérdés lebegett: tud ez még újat mutatni?

Tud bizony, csak sajnos nem eleget. De erről majd szintén később, egyelőre nézzük, miről is szól az új Patapon. A harmadik rész nyitó képsoraiból kiderül, hogy ezúttal jóval nagyobb hangsúly van a történeten (a bevezető videó már önmagában meglepett az ultra-epikus, cyborgsisakos MegaPataponnal a főszerepben). A történet középpontjában egy ősi hős áll, akit hosszú-hosszú nyugalom után támasztanak fel a pataponok, hogy megmentse népüket a pusztulástól, és felébressze a kővé dermesztett hadsereget. Ami tehát a játékmeneti változásokat illeti, körülbelül ezzel kell beérnünk, a sereget most a feltámasztott, általunk (vagy a hozzám hasonló egoistáknál magunkról) elnevezett hős vezeti. Persze egy ehhez hasonló hérosz már a második részben is szerepelt, de közel sem volt ekkora szerepe, mint most. Ezúttal ugyanis olyan szinten felfegyverezhetjük őt, hogy a rengeteg páncélzat, tüskés kardok és lángoló (!) ló mögül ki se látszik a Patapon veterán. Bár a játékmenetet egyáltalán nem befolyásolja, azért megemlítem, hogy mivel ezúttal nem a nép istenének,



hanem annak hősének szerepét vesszük fel, ezért a sorozat jellegzetes dobszava sem az égből jön, hanem egy kis patapon dübörög a csapat legvégén.



Ennyi? Hát igen, a mechanika ennyiben újult meg, ami hát valljuk be őszintén: nem sok. Persze, egy jó recepten fölösleges változtatni, de azért nem hiszem, hogy bárki belehalt volna egy-két extra újdonságba. Na de azok kedvéért, akik újak a sorozatban, elárulom, hogy is néz ki a játék a Patapon 3-mal (meg az 1-2-vel).

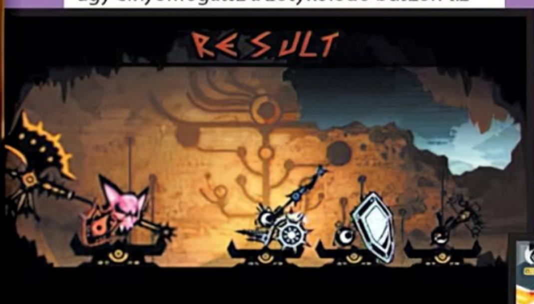


A négy gombra négy hang, a Pata, a Chacka, a Pon és a Don kerül, ezekkel kell különböző ritmusokra dobolni, és minél jobban egymásba fűzzük a hangsorokat (kombóban csinálnunk, ha úgy tetszik), annál hatékonyabb a sereg. Na, de ezekről ennyi elég is, még min-

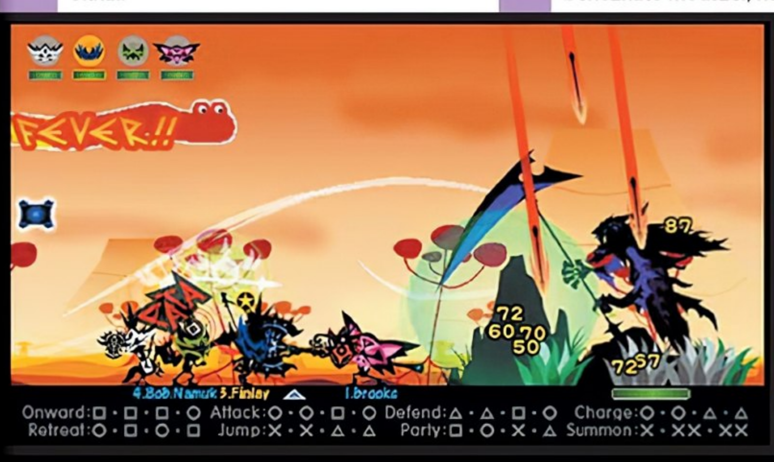
dig nem vagyok elég karcsú, hogy kézikönyv legyek, ezeket majd mindenki megtapasztalja magának. Ha az olyan alapparancsokat,



mint a támadás, hátrálás és védekező alakzat elsajátítottuk (segítségként mindegyik ott van a képernyő alján), már mehetünk is harcba. A sztori mód még mindig kábé 5-5 perces pályákra van bontva, amelyek után kikerülünk a már megszokott táborba, ahol felfegyverezhetjük katonáinkat, és egyéb fejlesztéseket tehetünk.
Ha valami tényleg változott a single player részben, az a nehézség. Nem azt mondom, hogy a Patapon 3 kifejezetten nehéz játék lenne, de ez nem az a szoftver, amit csak úgy elnyomogatsz a zötykölődő buszon tíz



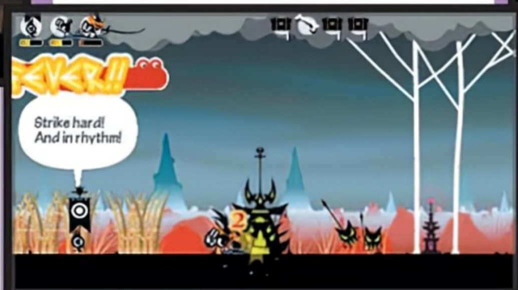
perc alatt. Eleve, a kizökkenés lehetőségét abszolút kizárni hivatott a pause opció kihagyása (ahogy az előző részekben is), így aztán folyamatos koncentráció igényeltetik, különösen a nehezebb pályákon. Ráadásul, mivel a szoftvert gyakorlatilag ritmusos zenével kell irányítani, vagy egy csendes szobában, vagy minimum fülhallgatóval kell nyomni. Elég egy apró hiba, és könnyen el is veszítheted az egész meccset, különösen a még a korábbiaknál is gigászibb bossfightoknál.



Mondjuk a legnagyobb veszélyforrás még mindig ugyanaz, mint eddig: a Hatapon elvesztése. A Hatapon a csapat zászlóvivője, akinek halálakor automatikusan kikap a sereg. Ez még továbbra is undorítóan unfair helyzeteket produkál: félelmetesen felszerelt, gigászi, elpusztíthatatlan gyilkológépseregem a halállal bátran szembenézve a legna-



gyobb túlerőt is eltiporja… kivéve abban a tízből kilenc alkalommal, amikor az apró méretű zászlóvivőnek bibis lesz a mancsa és az egész banda levagdalja magát. Persze, elhiszem én, hogy mindenkinek szíve-lelke benne van, de azért nem egészen érzem igazságosnak, hogy a nagy nehezen felszerelt titánhadam bálványátvesztett tinédzserként vagdossa fel ereit nélküle. Ha mást nem is hozott volna a szériába a

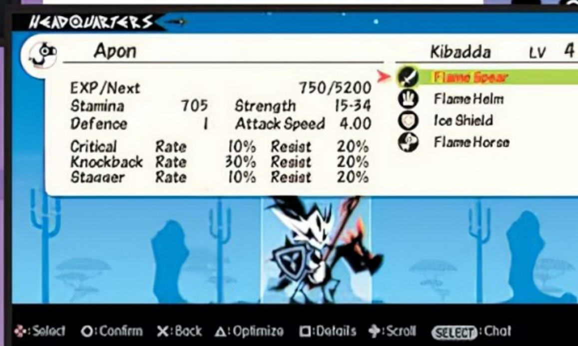


P3, e tradíció eltörlésével már a szívembe lopta volna magát, bár az is hozzátartozik az igazsághoz, hogy van egy-két nehezen behozható módszer, hogy megmentsük védtelen Hataponunkat a biztos haláltól. Némi fejlesztést kapott cserébe a multiplayer, amit kipróbálni a tesztelés időpontjában online sajnos még pont nem lehetett, megjelenés előtt pedig nehéz lett volna még valakit találni, aki már rendelkezik a szoftver-



rel. Így aztán csak remélni tudom, hogy a fejlesztők által úgy bepromózott kompetitív multi legalább feleolyan nagy élvezetet tud majd nyújtani, mint a második részben már ínhüvelygyulladásig játszott kooperatív.

Technikai szinten azt hiszem olyan szintre fejlődött a Patapon, amennyire csak lehetett neki. Már a második résznél azt gondoltam, hogy ezt a stílust, ezen a konzolon ennél pöpecebben nem lehetne prezentálni, de a Patapon 3 megújult, a korábbi részeknél sokkal bőségesebb színpalettával rendelkező, dinamikusabb hátterei még jobb látványvilágot biztosítanak, mint eddig. Nem tudom,



hogy a hangokról érdemes-e egyáltalán szót ejteni, hisz ez a játék úgy ahogy van, rájuk épít. Zseniálisak, még mindig, harmadjára is elkap a láz, ha meghallom a buzdító PATA-PATA-PATA-PON-t.

A Patapon 3 még mindig a léc felett van, de inkább igazodik a korábbi mércékhez, minthogy újat állítson fel. Bár az alapötlet olyannyira zseniális, hogy még harmadjára is épp olyan élvezetes, mint volt, ezúttal azért már lehet érezni, hogy ezt így, pontosan ebben a formában most lehetett utoljára megjátszani. Persze aki a vásárlás mellett dönt, biztosan jól fog szórakozni, akár játszott a korábbi részekkel, akár nem, de ha az előbbi csoportba tartozik, nem vele van a baj, ha kicsit Patapon 2.5 utóérzéssel teszi majd fel a polcra a szoftvert.

rolmanus

PATAPON 3

4

Kiadó: ***Sony Computer Entertainment***
Fejlesztő: ***Japan Studio, Pyramid***
Multiplayer: ***2-8 fő***
Online: ***2-8 fő***
Felbontás: -
Hang: -

SOCOM SPECIAL FORCES

KATONÁK VOLTUNK

Nem hiszek a véletlenekben. Minden, ami megtörténik velünk, okkal kerül bele életünk folyamába, csak észre kell venni döntéseink következményeit és megérteni azt, nem pedig semmisként kezelni később: ezért nem bánok meg soha semmit sem… tapasztalataim nélkül képtelen lennék tanulni, fejlődni.

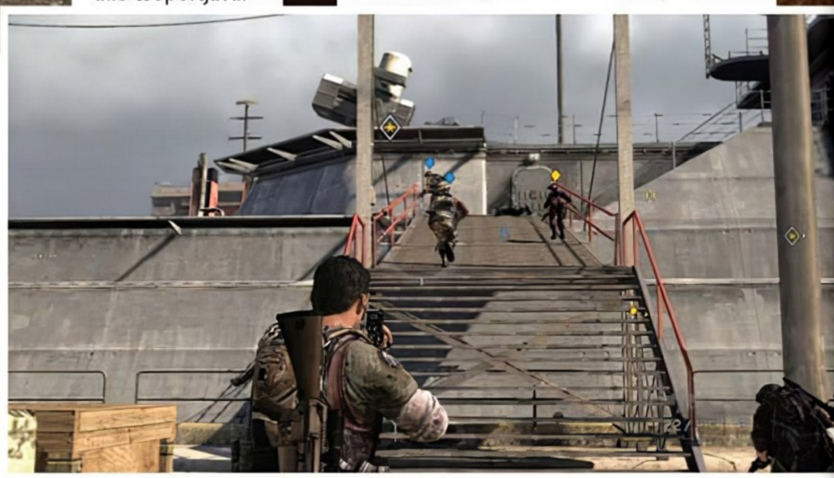




Miért e szentimentális bevezető a SOCOM IV tesztjéhez? Mikor RBaly-t megkértem, szerezzen nekem PlayStation Move-ot, a Starter Pack mellé megkaptam a Zipper Interactive taktikai shooterét is: a csomag túlzás nélkül nyit új dimenziókat a játékélmény szövetén. Érzem, hogy a mozgásérzékelés által nyújtott plusz, továbblendíti játéktesztelői karrierem, szélesebbre nyílt a látóköröm és általa jobb tesztelővé válhatok. A SOCOM pedig… nos, a The Shoot és Sports Champions után tökéletes alany arra, hogy megtapasztaljam Én, és közvetve Ti is a fagyi igazi, hardcore értékét.

Előjáróban még annyit, hogy bár nem rendhagyó módon, de ezúttal két részre bontom kritikámat: ennek oka, a játék single és multiplayer szekcióinak éles ellentéte, ami miatt a cikk végén található érdemjegy egymagában nem szerepelhetne korrekt értékelésként. A konklúzióban természetesen erre még visszatérek és kifejtem pontosan.

A SOCOM: Special Forces kerettörténetét egy ázsiai konfliktus köré csavarták: a Malacca szorosban véres polgárháború dúl, így a helyi erők a nagyhatalmak segítségét kérték a Naga, forradalmárokból álló csoportjával szemben. A NATO, Cullen Gray-t és különleges egységét küldi a frontvonalra, ám a csapat hamar kiegészül két, (a játék régiójától függően amerikai vagy brit zászló alatt szolgáló) dél-koreai kémmel. Öten mennek rendet tenni a káoszban…





A három pont az utolsó mondat végén most a nem továbbiak leírásának hiányát jelzi: ténylegesen ennyiből gazdálkodik a játék. Nem tisztem a dolgok eltusolása és annak ellenére, hogy a fejlesztők szerint, történetünk túlmutat a katonai shooterek tipikus jelenetein, a sztori hemzseg a kliséktől és a giccsparádéktól. Az összes, B kategóriás filmekben felfedezhető, már-már „ciki" sablont viszontláthatjuk: az idealista, csak Negyvenötként emlegetett női karakter vitáját a talpig katona főszereplővel, a macsó, hősies dumákat, a parancsmegtagadást és az önfejűséget, a múlt sötét, lelkiismeretet marcangoló mivoltát… Értem én, hogy ezek szerepeltetését szükségesnek tartják, de a katonaság és a háború csak Hollywoodban szól erről.

Szerencsére, a játékmenet orvosolja az elszenvedett pofonokat. A SOCOM mindig is jól demonstrálta a beszivárgó, olykor nem hivatalos egységek munkáját és ez most sincs másképp. A játék, főleg nehezebb nehézségi szinteken megköveteli a taktikai érzékünk használatát, a körültekintést és a tervezést. Míg saját csapatunkat nyugodtan küldhetjük a tűzvonalba, a két koreait érdemesebb





kerülőútra, az ellenséges vonalak mögé mozgatni. Vérmérsékletünktől függően, Gray szerepe felől magunk választhatunk (aki a kezdő képernyőn a megszólalásig hasonlít George Clooney-ra), de akár a háttérből, egyetlen lövés nélkül is haladhatunk előre, köszönhetően társaink harcedzett képességeinek. Feladataink között legtöbbször az „A”-ból „B”-be jutás szerepel, de előfordulnak szabotázs akciók, fontos épületek megvédése, valamint a folyamatos akciót megtörve, néhány pályán Negyvenöt szerepében tündöklünk. Vele, az éjszaka leple alatt kell az ellenség közé lopakodnunk, előkészítve a terepet az elkövetkezendő támadáshoz. Fegyverek tekintetében egész arzenálról beszélhetek: találunk gépfegyvert, SMG-t, mesterlövészpuskát, shotgunt és golyószórókat is, ráadásul fejleszthetőek, igaz, ez utóbbi talán egy csöppnyit túlzás. A lényege, hogy egy-egy típus használatáért nyílnak meg az adott darabhoz tartozó kiegészítők, speckók.





A kampány, a bevetés hat napját öleli fel tizennégy küldetésen keresztül, ami körülbelül hét-nyolc óra szórakozást biztosít, több-kevesebb sikerrel. Az egyes missziók túlságosan elkülönülnek egymástól, az összekötő szkenáriók szegénysége érezhetően hat az egységes sztori érzetének hiányára. A scriptelt jelenetek sem okoznak örömteli pillanatokat, a legemlékezetesebb „bug”-om az ötödik pályán esett meg velem: a hídon állva, kezemben egy MG-vel a feladat az volt, hogy az érkező konvojt megállítsuk. Amint feltűntek a vagonok, lőni kezdtem, de semmi reakciót nem váltottam ki, sőt, mikor a teherautók megálltak, a katonák úgy szálltak ki belőlük, mintha meg se történt volna a golyózápor.

Az audiovizualitásba nem nagyon tudok belekötni, a hangok jók lettek a grafika pedig megfelelő, igaz, kevés effektet használ, de legalább stabil képfrissítést kapunk. Ennek ellenére a kamera talán túlságosan is közel került a karakterhez, ami az egyetlen problémát okozza a Move-os irányításnál. Az animációkon is látszik, hogy a mozgásérzékelésre helyezték a hangsúlyt, ugyanis DualShock 3 esetén, mozgás közben is fixen tartja karakterünk a fegyvert, ami kissé vicces látványt nyújt: úgy képzeljétek el, mintha egész idő alatt a célzókát figyelné katonánk. Mindez, a fagyival teljesen megváltozik, ráadásul kis gyakorlással olyan pontosan tudunk még a sniperrel is fejeseket oszttani, mintha egérrel játszanánk. A kalibrálás egyszerű, az irányítást ülő pozícióra tervezték és Navi hiányában, a DS is tökéletesen megfelelő. Nagyon autentikus és élvezetes, a régi metódust szinte nem is használtam.

Mint láthatjátok, a single player szekció, történetében és szavatosságában hagy maga után kívánnivalót, főleg egy Ghost Recon: AW2 után, amin még az egyedi küldetések kreálása (két játékmódban, választható nehézségi szintel, ellenséges katonák mennyiségével) és a kooperatív élmény sem tud javítani, de kanyarodjunk most át az online menüpontra.

A SOCOM IV multiplayer része magában hordozza a játékmenet és az irányítás minden szegmensét, ráadásul olyan funkciókkal találkozhatunk, amiknek minden esélyük megvan arra, hogy komoly játékosbázist építsen a stuff köré. Négy játékmódban próbálhatjuk ki magunkat a világhálón (csapatalapú halálmeccsek; zászlóvédés; beszivárgás és adatlopás; területvédés), ami a három, választható beállítással (default; az eredeti SOCOM stílus; teljes testreszabhatóság) tovább fokozza a sokszínűséget. A dedikált szervereknek köszönhetően laggal nem találkoztam a tesztidőszak alatt (32 főnél ritka ez, mint a fehér holló), élvezetes mérkőzésekkel annál inkább! Az egész nagyon hasonlít a már említett GRAW2 élményéhez, megspékelve a fedezékrendszer nagyszerűségével, ráadásul a Move-ot is bevethetjük – utóbbi szakértő kezekben komoly előnyt jelenthet, érdemes lett volna fontolóra venni valamiféle kritériumot ezzel kapcsolatban, nem csak a custom opcióknál. Természetesen akad ranglépés és megszerezhető medálok tömkelege is. A fegyverek kiegészítői az egyszemélyes hadjáratban ismertetett módon válnak elérhetővé, és sokak örömére a SOCOM IV mellőzi a killstreakek és perkek halmozását, így a játékosok a reflexeikre és a nyers, emberi képességeikre vannak hagyatkozva, amitől az egész többjátékos rész nagyon szimpatikusnak tűnik.

Ami nagyon tetszett még, az a masszív klán-támogatás: komoly statisztikákat vezet minden lövésünkről a program, de a csoportok együtt fejlődnek, a tagjaik rangja és TrueSkillje határozza meg indexszámukat. A klán-meccsek szupportja baráti, az éppen online brigád egyetlen gombnyomással kihívható egy kis csetepatéra.

Egy szó, mint száz, a multiplayer simán beviszi a játékot a nagyok közé: meg merem kockáztatni, PS-en évek óta ez a legkomolyabban összerakott többjátékos móka!

Ideje befejeznem az ismertetőt, így visszakanyarodok az értékeléshez, ahogy ígértem. Abban az esetben, ha nem vonz téged az online csatározás, háromnegyedesként tartsd számon a SOCOM negyedik részét. A történet, meglátásom szerint, bemelegítésnek készült és a játék, a többjátékos szekcióban domborít hatalmasat, ebből a nézőpontból simán négyötöd. Ennek tudatában döntse el mindenki maga, mennyi is az annyi.



Dzsek

SOCOM: SPECIAL FORCES

4

Kiadó: *Sony Computer Entertainment*
Fejlesztő: *Zipper Interactive*
Multiplayer: *nincs*
Online: *2-32 fő*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1*

TIGER WOODS PGA TOUR® 12

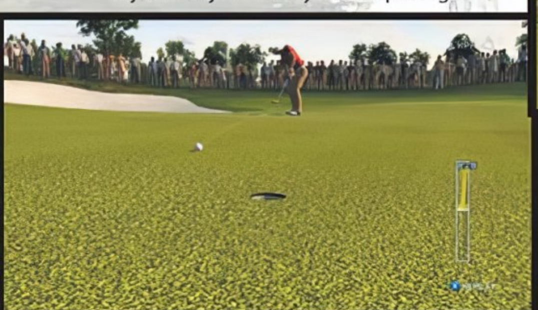
Zöld mezőkön jártam, messze lyukakat láttam, beütöttem…

Ahogyan az előző számban szereplő MotoGP-nél is megemlítettem már, az évente megjelenő sportjátékokkal mindig hadilábon állok… mikor RBaly kiosztotta rám a Tiger Woods PGA Tour 12-őt, aggodalmakkal telve vártam a postát – megint. Szerencsémre, a tényleges tesztet megelőző kutatómunkám – és később maga a játék is – eloszlatta kételyeimet, mivel a legújabb golfos stuff valódi újdonságokkal várja a sportág iránt érdeklődő játékosokat.



A legelső szembetűnő dolog, az a borítón található, „The Masters” alcím, ami nem véletlenül került fel a dobozra: az idei kiadás az Augusta National Golf Club tornájára összpontosít, az egész szoftvert eköré építették fel. Első indításánál egy igen hangulatosra sikerült intróval kezd a PGA Tour 12, majd Tiger négylövéses győzelme következik, amit, bár kezünket vezetve, de személyesen élünk át: a kezdés impozáns és annak ellenére, hogy nem a zsánerem a sport, szinte a fülembe súgta az új karrier kezdésének csábító mivoltát.

Az Augusta torna azonban még odébb van, hiszen újoncként kezdjük pályafutásunkat, így előremenetelünk érdekében, először közvetlen környezetünknek kell bizonyítanunk a kisebb megmérettetéseken. A későbbiek során szponzorokkal kötünk szerződéseket, kritériumaiknak eleget téve tapasztalati pontokat gyűjtünk – ezekből fejleszthetjük versenyzőnk képességeit.



Ahogy egyre feljebb kerülünk a ranglistán, lassacskán belefutunk az ismertebb versenytársakba, nehézségi szinttől függően pedig, jó pár óra végeztével már a címadó ász mellett állunk, hogy bebizonyítsuk, képesek vagyunk túlszárnyalni ütéseit. A menürendszert csak dicsérni tudom, átlátható, ám ami fontosabb, statisztikánkról és eredményeinkről, de még az előttünk álló útról is könnyedén szolgál információval. Persze, nem a karrier az egyetlen lehetőség, a szimpla gyors játék mellett helyet kapott a golf-legendák legemlékezetesebb pillanatinak rekviemjei, illetve az online támogatás.



Akik idáig azért ódzkodtak a sorozattól, mert attól féltek, elveszhének a megannyi ütők tengerében, a szélirány befolyásoló hatásának pontos megítélésben, most tehetnek egy próbálkozást s elidőzhetnek a dimbes-dombos lejtőkön, mivel a PGA Tour másik nagy húzása, a Caddy System bevezetése. A lényege, hogy kapunk egy pixel-poligon embert, aki mindegyik labdához felajánl egy optimális ütőt és irányt. Érdemes hallgatni rá, egész pontosan számolja fejben a differenciálegyenleteket (gyanítom, hogy ötös lett a matek-érettségije, biztos már az oviban is körző volt a jele), ám természetesen mehetünk a saját kezünk után, így akár a nézőket is lelövöldözhetjük (a harmadik-negyedik elbaltázott lyuk melletti próbálkozásom után kifejezetten jót derültem azon, hogy legalább a bámészkodók végtagjaiba betalálok). Mindenképpen könnyítés ez, ám a játékmenet nem sokat változott az előző részek óta: 2004-ben sem tudtam golfozni, most se megy. Nem ilyen lyukakhoz vagyok én szokva… A grafika megkapó, a mozgások aprólékosak és sok fázisból épülnek fel, a környezet hiteles, ami annak is köszönhető, hogy az EA Tiburon lézeresen leszkennelte az összes fát és bokrot mind a tizenhat, játékban is szereplő pályán, így kis túlzással még a fű is éppen akkora, mint a valóságban. A nagyobb hatás kedvéért húsz új versenyzőt igazoltak a játékhoz, a mikrofonok mögött pedig a hivatalos kommentátorok, Jim Nantz és David Feherty ülnek.



Mint említettem, nem vagyok oda a golfért, de az új Tiger Woodsot csak ajánlani tudom: mozgásérzékelés természetesen kipipálva, igaz, csak a PlayStation és a Wii esetében. Személyes tapasztalataim alapján Move-al sokkal autentikusabb az élmény: a nagy távolságoknál bikaerős, mégis pontosan elütött labdákat tudtam kivitelezni, míg a lyuk közelében nagyobb találati rátát értem el, mint sima DualShock-kal bármikor. Élvezetes és egészen újfajta játékélményt kínál, ha van otthon fagyid, mindenképpen azzal próbálkozz… igen, próbálkozz, kell gyakorolni rendesen. Ha vonzódsz a sport iránt, tégy vele egy próbálkozást, nagyot nem üthetsz mellé vele!



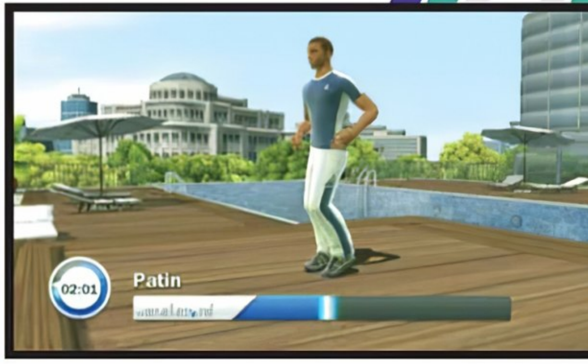
Dzsek

TIGER WOODS PGA TOUR 12: THE MASTERS

4

Kiadó: *EA Sports*
Fejlesztő: *EA Tiburon*
Multiplayer: *2-4 fő*
Online: *2-4 fő*
Felbontás: *720p, 1080i, 1080p*
Hang: *DD 5.1*

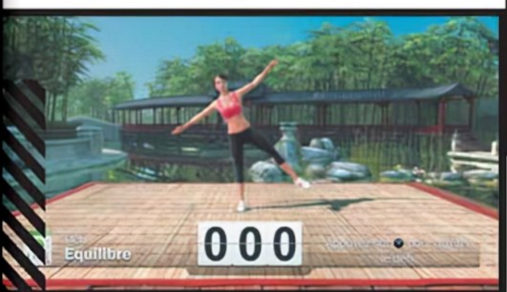
My Fitness Coach CLUB



Századunk egyik legnagyobb üzlete az egészséges életmódhoz, a fitneszhez kötődik. Az iparág életünk szinte minden területén jelen van, és ez alól nem kivétel a videojátékok világa sem. Már a PlayStation 2 korszakában is voltak játékok, amik kifejezetten a mozgás szerelmeseinek készültek, ám tömeges elterjedése ezeknek a programoknak csak néhány éve,

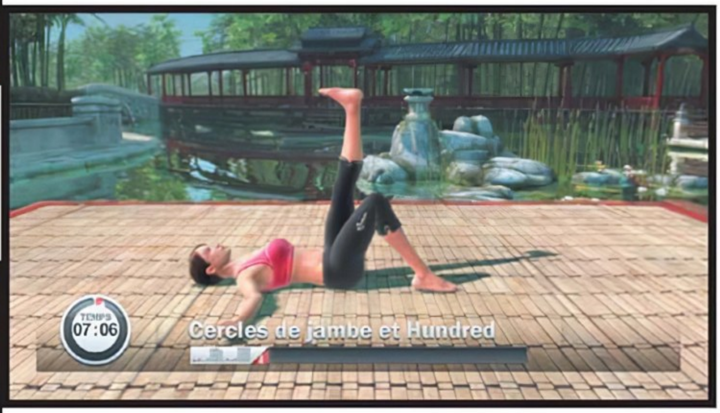


a Nintendo Wii megjelenésével valósult meg. Azóta persze mind a Microsoft, mind pedig a Sony is előállt saját mozgáskövetős technológiájával, ami maga után hozta a jobbnál jobb edzőprogramok megjelenését a piacon. A Blue Byte műhelyében készített,



Ubisoft által kiadott My Fitness Coach Club egy remek darab lett, köszönhetően a kiváló megvalósításnak és a temérdek professzionális gyakorlatnak, amik gyakorlatilag az utolsó porcikájáig átmozgatják a programot használókat.

A szoftver megalkotásánál profi edzők tanácsai alapján állították össze a gyakorlatokat. A játék első indításánál egy néhány lépésből álló felhasználó kreáláson kell átesni, melyben a mozgásra vágyóra vonatkozó fizikális adatokat kell megadni, úgymint súly, magasság, kor, nem. Ezután elkezdődhet a tényleges edzés. A készítők hat főcsoportra osztva kínálják a gyakorlatokat, testrészekre, és magára az egész testre bontva a tornákat. A megcélzott testrészek, illetve területek pedig a következők: kardió, felsőtest, törzs, alsótest, egyensúly, hajlékonyság. Az imént említett területeket a progiban többtucatnyi gyakorlattípussal áll módotokban edzeni. Kívánt mozgásintenzitástól függően választható többféle táncos edzés, jóga gyakorlat, kick-boksz, nyújtó tornák, erőnléti edzések, stb. Az edzések kiválasztásánál rendkívül ötletesen és átláthatóan oldották meg a választás kérdését, mivel a torna típusa egy fényképes illusztráció formájában jelenik meg, amin fel is tüntetik az edzés idejét (3-10 perc), illetve azt, hogy a kiválasztott gyakorlat mekkora várható terhelést fog



jelenteni számotokra. Az edzések végrehajtása során, a képernyőn megjelenő tréner mozgását kell lekövetni, de ezen felül szintén egy remek megoldás is belekerült a rendszerbe, mégpedig a PIP, vagyis a kép a képben funkció. Gyakorlatilag a képernyő jobb felső sarkában magatokat látjátok valós időben, így külső szemlélőként tudjátok ellenőrizni a mozgásotok helyességét. Ez az opció PlayStation 3-mon a PS Eye kamera birtokában aktiválható, ám a Wii tulajdonosok is élvezhetik, ha a mellékelt USB kamerás kiszerelésben vásárolják meg a szoftvert. További kiemelkedő pont a játékban a vizuális





megvalósítás. Nem csak szimpla edzőtermek képét látjátok viszont a TV képernyőjén, hanem a program sok helyszíne kirepít a természetbe. Előfordul, hogy az edzés egy sziklás kanyon legtetején, szédítő magasságokban történik, de nem ritka a tóparti, a japán stílusú kert, vagy a görögországi helyszín sem. Mindezek kifejezetten szép látvánnyal megáldva. A szoftver alapból nem kevés zeneszámot tartalmaz, de PS3-mon saját zenék feltöltésre is van lehetőség. Az edzések alatti zene mindig a gyakorlat intenzitásához igazodva kerül felkeverésre. Természetesen a gyakorlatok jelentős részében mind a két verzió támogatja a mozgásérzékelős kontrollereket, amik használatához külön kategorizálva vannak az edzések. Ilyenek például a kick-boksz, a kardió és latin táncgyakorlatok. A szoftver egészére jellemzően elmondható a közel profi és egyben letisztult megvalósítás, illetve a tekintélyt parancsoló tartalom. Amennyiben egy profi fitnesz programra vágysz, a My Fitness Coach Club tökéletes választás lesz!

Foxhound

MY FITNESS COACH: CLUB

4

Kiadó: ***Ubisoft***
Fejlesztő: ***Blue Byte***
Multiplayer: ***nincs***
Online: ***nincs***
Felbontás: ***480p, 720p, 1080i, 1080p***
Hang: ***DD 5.1, DTS, DPL II***



Mese babbal

avagy hősi eposz a szerzők és játékok neveiből

Egyszer volt, hol nem volt, volt egyszer egy mese, amely számos remek játék címét rejtette magában és még a cikkírók neve is megbújt a történetben. Komolyt**ALAN WAKE**gér, aki ezeket nem veszi észre, hiszen feltűnőbbek, mint kertészna**DRAGON A GE**reblyenyom. Szóval, ha szerzetes vagy barátom, tehát egy barát, ne várj míg elko**PIC A CHU**hád. Inkább legyél egy fura szerzet és olvasd el, amit az író hos**SZASA**n neked szerzett. Valahonnan északról származik a mese, aho**L A NOIR**végok élnek. Még a **NOMAD** törzsektől terjedt szájról szájra a történet egy elrabolt királylányról. Mikor e sorok írója ezt meghallgatta, ha**MAR TIN**tába mártotta tollát, hogy lejegyezzen mindent, amíg az élmény **KRISZ**tálytiszta. Így született meg a Mese babbal. Vagyis Mese babbal, ami egy ostoba cím és kitalálóját meg**KANE LYNCH**elni, de mégsem ragadok ra**DIRT**, mert a sztoriból kiderül a cím oka.



Térjünk vissza a királylányhoz Oslóba. A szóban forgó kisasszony éppen egy norvég specialitást ebédelt, az úgynevezett Finoman Aprított Babkását, vagy röviden **FABLE**-vest. Nem öltözött ki az ebédhez, csak egy **DZSEK**it viselt. Ekkor tűnt fel a kétfejű sárkány, hogy napi betevőjét magához vegye. Nem a babra gondolt, hiszen az a sárkányokat is meghajtja, és tüzes természetüket nézve felérne egy gázrobbanással. Inkább a királylányra fájt a foga, amely így várhatóan megkoronázza napi étrendjét.

- Királylány! Az ebé**DEAD SPACE**iális, de most nem babra megy a játék – szólalt meg a sárkány bal feje. Két kobakja közül ezt használta többet, úgy látszik a **DRAGON BALL**fejes volt. A védtelen királylányt elRAGEdták az indulatai!

- Kerüljük a **CONFLICT**ust. Inkább egyél **DESERT**et é**S TORM**át – kérlelte a sárkányt. De a szörnyeteg kérlelhetetlen volt:
- Nekem n**EM THOR**ma kell, és kép**ZELD A** hosszú n**YAKU ZA**bot sem szeretem! Szó szerint egy fenséges vacsorára vágyom és erről nem **SOCOM** le!
- Talán adhatnánk egy esélyt a csajnak. Nézd meg milyen tip**TOP SPIN**é – szólalt meg végre a sárkány jobb feje is.
- Látod? A jobb fejed egy sokkal jobb fej! Nem szeretem a makacs, rámenős, erőszakos arcokat. Persze akinek nem **INGE N**e vegye magára! – harsogta a királylány.
- Rendben. Elfoga**DOOM**, csak fejezd be. Nem hallgatom **MEG A MAN**trát. Hívhatsz segítséget! Így lesz fair a játék – vágott közbe a sárkány.

Ezt hallva a lány gondolkodóba esett. Túl sok vetélkedőműsort látott a tévében, így csupa hülye ötlet jutott az eszébe: Vajon a közönség segítségét kérje? Vagy megfelezze a sárkányt? Megvan! Telefonálnia kell. Kezében a kagyló**VAL KYRIA**sztja az őrséget! El is indult a készülék irányába.
- Mi**ZU MICS**inálsz? Mégis **KINEC T**elefonálsz? – érdeklődött a kétfejű.
- Ide hívom az őrséget a várbörtönből. Mondhatnám **CALL OF DUTY**.

A mobiltelefon hosszan csengett, de nem vette fel senki. – Biztosan r**ESZGÉ**sre van állítva – gondolta a királylány. Az őrök azonban nem hallották hívását, mert elmentek művelődni a **SZOLLÁR**iumba, ahol a napágyon kívül könyvek, filmek és lehen**GERGŐ** kritikák várták őket. Hiába! Megbízhatatlanok ezek a ra**BLOB**ól lett pandúrok.
- **HALO** – szólt bele végül mégis valaki a vonal másik végén.
- **RBALY** vagyok, a mese főhőse. És velem vannak társaim is, **DUKE, FOXHOUND, ROLMANUS, JEDIECO, KRONNAS** és **HPETI**, akiknek neveivel a szerző nem tud mit kezdeni.
- Mentsetek meg! Éppen elrabol a sárkány és meg fog enni! A húst szereti, nem a **BÖJTÖS** ételeket - hadarta a királylány. Ám ekkor elfogyott a sárkány türelme. Megragadta áldozatát és kirepült vele az ablakon.

Nem tétlenkedtek a hősök! Becsomagoltak egy nagy adag biobabot, meglocsolták a **PETÚNIA**t, felnyergelték a lovakat és felhangolták harci gitárjaikat. Így aztán **GUITAR HERO** lett belőlük. A lovak között akadt egy tüzes kanca, amely szerette a férfias paripákat és focit, azaz igazi fér**FIFA**ló hírében állt.

- Még jog**SIM S**incs hozzá – mondta nevetve a lóról JediEco, a**KI BESZÉLŐ**s kedvében volt. Elindultak a sárkány után, bár nem tudta a csa**PAT A PON**tos helyet. Elhatározták hát, hogy addig mennek, míg el nem ko**PIK MIN**den patkó. Ahogy mendegéltek, egyszer csak szétszórt vadkáposzta levelekre bukkantak. Tudták, hogy jó nyomon járnak, mert a sárkányok valami rejtélyes oknál fogva csak vadkáposztával, azaz **KARFIOL**lal fogyasztják a királylányokat. És valóban! A következő bokor mögött ott állt a kétfejű, kezében az ájult királylánnyal.

A hősök egy pillanatig sem tétlenkedtek. Pá**R BALY**egyenessel földre küldték az ellenfelet és megtömték mindkét száját biobabbal. Majd a harci gitárokkal altatót játszottak, hogy a sárkány elaludják és megeméssze beletömött étkét. Azután szépen megvárták, hogy felébredjen a bestia. A sárkányt a sok **BIO SHOCK**kolta, és puffadás elleni gyógyszer sem volt nála. Megtette a hatását a bab, gázos volt a helyzet. Végül a sárkány nem bírta tovább és hatal**MASS EFFECT** kíséretében kiengedte a szorongató szeleket. Hőseink ebben a pillanatban égő fáklyát hajítottak a szörnyre, amely a gázfelhőben azonnal lángra lobbant. Szó szerint kifingott. Így történt, hogy a **CRYSIS** megoldódott, és a királylány sincs oszlóban, most is ott él Oslóban. És talán te is jól szórakoztál! Game Over!



Szasa

TOSHIBA

Leading Innovation >>>



TOSHIBA STOR.E TV +

A Toshiba jóvoltából egy igen decens külső HD Media Player-t volt szerencsém letesztelni a magazinnál ebben a hónapban. Sokan talán nem is sejtik, hogy egy ilyen praktikus multimédiás eszköz mennyire feldobhatja otthoni kényelmünket, hiszen a teljes körű kompatibilitásának hála rengeteg fajta hangfile-t, fotót – és ami legfontosabb – videót játszhatunk le vele, köztük a méltán híres mkv kiterjesztésű HD filmeket.

A 206×160×47 mm-es – méretre leginkább egy fektetett Wii-vel párhuzamot mutató – fekete matt készülék letisztult, modern és esztétikus dizájnról árulkodik, elején egy tetszetős LED kijelzővel, oldalán egy USB porttal, valamint SD kártya olvasóval, hátlapján pedig a szükséges LAN, és két további USB porttal. Utóbbiak azért szükségesek, hogy a masina ne csak fogadhasson infókat egy külső tárolóról, de összeköttetésbe is lehessen különböző eszközökkel (például számítógép vagy modem, valamint Wi-fi kapcsolat is elérhető), de alapból rendelkezik egy beépített 2TB-os winchesterrel is tárhelynek. Ezen kívül találunk hátul kimenetnek egy 1.3-as HDMI portot, valamint egy alapvető sárga/piros/fehér RCA analóg kimenetet, és egy digitális koaxiális audio outputot (erről majd később).

A némileg egyszerűbb megjelenésű műanyag távirányítót egyensúlyozza könnyű átláthatósága és a gép grafikus menürendszerének praktikus kezelhetősége.

A puding próbája az evés, így gyorsan ki is próbáltam a készüléket, de természetesen nem annyira hanglejátszási vagy képnézegetős funkcióira, hanem elsősorban videó-lejátszási képességeire voltam kíváncsi, mégpedig hogy hogyan birkózik meg a 720p-s vagy 1080p-s HD mkv anyagokkal. Noha komolyabb 400+ példányos DVD gyűjteménnyel, és egy valamire való beugró Blu-ray felhozatallal is rendelkezem, találtam az otthoni kollekcióban egy winchestert is néhány videóval, így hamar le is tiszteltem a masinát olyan mkv referenciaanyagokkal, mint pár újnak számító hollywoodi szuperprodukció nagyfelbontású előzetese, vagy pár HD-s, kábeltelevízióról rögzített természetfilm.

A kép elsőre minden kalibrálás nélkül is kontrasztos, tűéles, határozott, egyszóval minőségi, kétségkívül egy komolyabb lejátszó közép-felső kategóriás processzoráról tesz tanúbizonyságot. Ami külön tetszett, hogy a gép a magyar feliratot nem csak elsőre minden ékezetével együtt felismerte, de számos ponton módosítható is, pl. méretben, fényességben, sőt még pozícióban is. Emellett



gond nélkül feljebb tolható, ha be akarnánk zoomolni egy 21:9-es mozifilmet (eleve nem is szeretem, mikor túlságosan a kép aljára helyezik), esetleg a Philips egyedi 21:9-es szuperszélesvásznú HDTV-jével rendelkezünk (hasonló feliratopciókat korábban zömmel csak highend kategóriás DVD lejátszókon találhattunk).

A – 2x-estől 32x-esig terjedő – tekerés, valamint menünavigálás rögtön kiismerhető, és pár perc alatt rutinosan elsajátítható. A képbe ráadásul több ponton is lehetőségünk nyílik belenyúlni, így tetszőlegesen állíthatjuk pl. a kontrasztot, és még 3 további opciót, néhány mozgásábrázolási beállítással, ellenben azt sajnálom, hogy a zoom-funkció nem lett a 2x-esen belül pl. 1.1x, 1.2x, 1.3x-os lépcsőkre felosztva. Több formátumot és Hz-et is állíthatunk, így a





– Blu-ray-eknél híres – akadásmentes, mozis 24 kockás képvisszaadás is elérhető, nem mintha 50/60 Hz esetén a készülékkel bármi gond lett volna.

A digitális hang HDMI-n, valamint koaxiális aljzaton is képes távozni, mindkét esetben 5.1-es Dolby Digital és DTS támogatással (ahogy az mkv file-ok esetében egyébként is elérhető). A HDMI-n továbbadott hangot a HDTV-k is értelmezik (így szükségtelen a piros-fehér RCA aljzat), és habár LPCM-et mindkét aljzaton lead, a HDMI-s 7.1-es LPCM-ről nem találtam egyértelmű infót (na nem mintha olyan sok 7.1-es LPCM videóforrásra lelnénk manapság). Azt viszont meg kell jegyezzem, hogy noha a koaxiális aljzatot minőségibbnek tartják házimozis berkekben (ha igazi erősítőt használunk), gond lehet a csak-optikai bemenetű (pl.) kompakt házimozikkal (volt róla szó az áprilisi Audiovizuális rovat végén). Noha nem találkoztam inkompatibilis file-okkal, a letölthető frissítésekkel egyébként is folyamatosan naprakészen tarthatjuk a készüléket, mely beszerzési forrástól függően 50-60 ezer forint körül mozog, ami kifejezetten jó ár, ha figyelembe vesszük az alapból beépített 2 terrás merevlemezt!

Jó néhány érdekes opciót említhetnék még (pl. a két fokozatú dinamikai kompressziót éjszakai filmezésnél), de röviden és tömören a Toshiba STOR.E TV + egy kellemes ár/érték arányú közép-felső kategóriás Media Player, mely funkciógazdag és minőségi kivitelű, igazi vetélytársa pedig csak a jóval drágább highend modellek között akadhat.

Krisz

Krisztől

DIGITÁLIS HIGH DEFINITION TV-CSOMAGOK

Kissé elkanyarodva a konzolos vonaltól ebben a hónapban egy egészen más témával rukkolunk elő, mégpedig egy igen kényelmes szolgáltatásról, a digitális tévézés előnyeiről beszámolva. Nekem annak idején adott volt a váltás, hiszen a UPC saját maga tett egy kecsegtető ajánlatot, de valószínűleg előbb-utóbb amúgy is valami komolyabb szolgáltatás mellett döntöttem volna, hiszen egyre durvábban nyomatták reklámokban az új irányvonalat.

Az IPTV (Internet Protocol Television) nagy előrelépés a régebbi - bugokkal teli - műholdas megoldásokkal szemben, a kábeltévéhez képest pedig pláne hatalmas fejlődés. Kétirányú kommunikációt tesz lehetővé, korábban csak internethálózaton, ám tavaly nyár óta a T-Home-nál már kábeltévés hálózaton át is elérhető. Nem volt zökkenőmentes a bevezetése hazánkban, tekintve hogy a kompatibilitás és lefedettség a szélessávú adattartományt illetően csak adott régiókban volt kielégítő, így még 2008-ban is nagy újdonságnak számított, mára azonban a UPC mellett már más szolgáltatóknál is igénybe vehető (INTV, T-Home, Invitel).

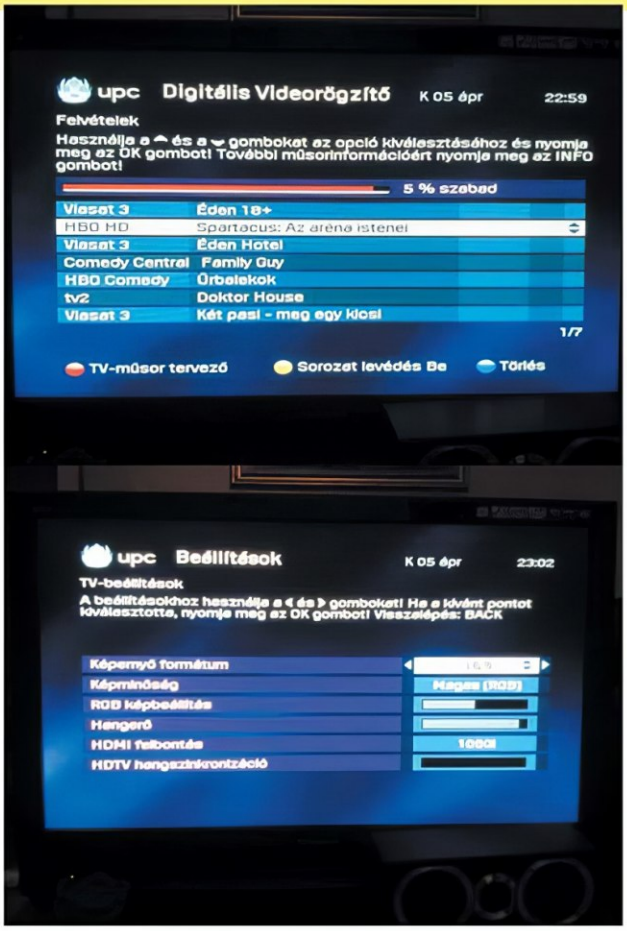
Én már jó régóta a UPC-nél vagyok ügyfél, és bár komoly szolgáltatásai vannak, az évek során legalább annyira rühelltem, mint amennyire szerettem, de hála az égnek (már) nincsen monopol helyzetben. Személyesen elmenni a kirendeltségekbe (pl. Kinizsi út) és kivárni a sort, arról pedig minden gyakorlott „ügyfél" jól tudja: kész horror! Sőt, hogy egészen őszinte legyek, személy szerint felháborítónak is tartom azt az idegtépően lassú és szervezetlen kiszolgálást, amit ott ügyfélszolgálat címen fut, noha maguk az ügyintéző hölgyek (és persze az „urak" is) egész kedvesek. A Set Top Box működését illetően a saját tapasztalataimról tudok csak érdemben beszélni, de hogy kinek melyik cég ajánlata a legkedvezőbb (függetlenül attól persze, hogy kinek a címén melyik elérhető), azt döntse el mindenki saját maga némi utánajárással, árakat és csomagokat összevetve (de ha mindent egybeveszünk, és nyilván ragaszkodunk a fullos HD + mozicsomagokhoz, sőt akár a felnőtt csatornákhoz is, a kényelmünkért cserébe sehol se számítsunk ötjegyűnél kisebb havidíjra). Amennyire körülnéztem, a legfőbb konkurenciának, T-Home-nak körülbelül ugyanolyan szolgáltatásai vannak, mint a UPC-nek, és habár kissé kevésbé informatívnak találtam az INTV oldalát, ott is érdemes lehet érdeklődni HD csomag terén, ellenben az Invitel-nél nem találtam HD opcióra való utalást, és az oldal kapcsán olyan információkat is olvastam, miszerint elvileg a műsorrögzítés csak ideiglenes, bár ez is változhatott már. Mindenesetre a Set Top Box-ok általános működése nem térhet el nagyban, hiszen habár nyilván nem 100 %-osan egyező a menürendszerük vagy a design-juk (pl. UPC fekete, T-Home ezüst), de funkciótár terén világszerte ugyanazokra a kényelmi szolgáltatásokra építenek, így azok is hasznos infóval gazdagodhatnak a személyes tapasztalataimat olvasva, akik tőlem különböző szolgáltatóval szerződnek majd.



Mint ahogy az internetet, a telefont, és a kábeltévét is, úgy a digitális TV adást is a modernizált antennakábelben sugárzott digitális jelből lehet kinyerni (nálam legalábbis). Az érkező adatok feldolgozásához szükség van egy ún. Set Top Box-ra. Fix csatornakiosztása talán nem mindenkinek szimpatikus elsőre, de garantálom, hogy mindenki igen hamar megbarátkozhat vele, pár hétre rá pedig már kvázi kívülről fújja majd az összes érdekesebb csatorna helyét. (A fix csatornakiosztásnak különböző okai vannak, pl. egy általános rendszer, így az online hírekben rendszeresen értesülhetünk róla, hogy az új csatornák hova lettek pozícionálva.) Saját példányomat a Philips gyártotta, de más márkák is kaptak megbízást, akár egyazon szolgáltatón belül (pl. „nem-HD" Set Top Box-ok voltak a Thomson-tól is). Habár az enyém 2008-as modell, ahogy láttam másoknál is gyakran ezt, vagy egy nagyon hasonló modellfrissített darabot használnak, hiszen nagyon nem is kellett rajta változtatni (sőt van, aki a régebbit dicséri jobban). Számomra, ami miatt rögtön érdekessé vált a dolog, az a 2 SCART, számos egyéb csatlakozó, HDMI, 5.1-es digitális optikai hangkimenet, valamint a 250 gigás merevlemez a felvett műsorokhoz. Optikait nem, de HDMI kábelt szerencsére adtak hozzá, persze egy jó szimpla darabot, noha egy médiaboxnál gyakorlatilag semmi szükség minőségi, aranyozott HDMI-re. Méretre körülbelül akkora, mint egy (régi) 360, csak némileg keskenyebb. Szép lekerekített designos formák, az előlapon balra érintőgombok, jobbra egy kinyitható kis rekeszben további gombok, és a hely a kódolt kártyához, szóval



nagyon tetszetős darab. A távirányító a rendszer lelke, így ha az tönkremegy, minimálisra szűkül elérhető funkciótárunk (mint minden modern technikai berendezésnél).
A készülék több tuneres, hiszen bármit is veszek fel, akármit nézhetek közben, sőt a legújabb frissítés óta már egyszerre két műsort is vehetek fel, miközben nézek egy harmadikat, ami mondanom sem kell mennyire kényelmes. Ám hiába a több tuner, az NEM megoldható, hogy egyszerre két HDTV-re kötöm készülékem, melyeken különböző csatornák mennek (extra szolgáltatásként azonban kérhető második Set Top Box további / HD/TV-hez). A műsorokat file-okként menti el a készülék, és magától tudja, hogy amit elmentett, az a Hősök, a Barátok közt, vagy pl. az Esti Showder. A műsorokat elérhető eredeti felbontásban, több nyelvvel, és több feliraton menti el a készülék, amennyiben azok rendelkezésre állnak, tehát az egy az egyben abban a formában, mint ahogy az sugározva lett. Ezáltal megszünteti a videomagnókra jellemző rosszabb minőségű visszanézés hangulatát, és a 100 %-os minőség a DVD felvevőkre sem volt igaz, legalábbis a digitalizálás során némileg romolhatott valamicskét az eredmény (pláne LP módban).
A médiabox tehát 100 %-ig az eredeti minőségben vesz fel, mert az egész digitális adat, és ha közvetlen sugárzáskor át tudtam váltani angolra, vagy ki tudtam tenni feliratot, azt a felvételnél egy az egyben ugyanúgy megtehetem majd utána is. A felbontástól függően 40-100 óra tárolható, így pl. egy SD adás 1 órája a tárhely kb. 1 %-át, egy HD adás ennek legalább a duplaját foglalja el. Ez pl. annyit jelent, hogy ha elutazunk otthonról, a készülék képes nekünk távollétünkben mondjuk 20 HD filmet, és emellé még akár 50-100 sorozatot felvenni más csatornákról (pl. RTL vagy TV2).
Maga a felvevés nagyon korszerű, egy virtuális műsorújságban választom ki akár egy héttel előre, amit fel akarok venni, tehát nem kell külön időpontokkal vacakolni. Na persze erre is van lehetőség, és külön opció van rá, hogy előtte és utána extra időt is felvegyen, mert a műsorok nem mindig pontosan kezdődnek és végződnek, de erre van egy általános beállítható opció, hogy hány perccel korábban kezdje meg a felvétel, illetve hagyja abba azt a végén. A pontatlan kezdés és végződés - valamint hogy nem képesek ehhez precízen (legalábbis interaktívan) igazodni a mai Set Top Box-ok hazánkban - már csak annak fényében is bosszantó, hogy pl. Németországban már gyermekkoromban is létezett videomagnókon egy ún. „VPS" funkció, mely alapján egy csatorna másodpercre pontosan küldte a jelet a felvevőkészüléknek, hogy mikor kezdődik és végződik egy műsor, no persze az előzetes reklámokkal együtt. Sőt később a 90-es években minden videómagnónál elérhetővé vált a funkció, miszerint mindössze a műsorújságban az adott műsorokhoz mellékelt hosszú kódszámot kellett beütni.
Igaz, HBO-nál pl. percre pontosan szoktak kezdeni, így probléma ritkán akad ennek kapcsán, ám előfordult akár a TV2-n is nem egyszer, hogy egy fél órával később kezdődő filmre hiába számoltam rá extra 20 percet, még így is lemaradt a vége. Aki pedig sok filmet és sorozatot szeret tárolni (mint én), annak az is számíthat, hogy a precízen kezdődő és végződő felvételekkel akár 10-20 %-al több filmnek jut hely a merevlemezen.



Hasznos kényelmi funkció, miszerint sorozatoknál egy adott csatornán elég egyetlen részt kijelölni felvételre, és a box automatikusan felajánlja, hogy az összes epizódot innentől felveszi. Tehát elég egyszer ezt „leokézni", és onnantól a Set Top Box nyugdíjas korunkig veszi fel a Barátok Köztet („elméletben", majd lejjebb a negatívumoknál azt is ecsetelem miért.) Pontosan 8 nap távlatában elérhető a műsorújság, azaz keddi napon max a következő keddi felhozatalt láthatjuk szerda éjjel 1-2-ig, és a következő napi frissülés hajnal 3-4-től szokott elérhetővé válni. Akinek a 7-8 nap kevés, javaslom használja a Port.hu-t, hiszen akár egy hónappal előre jelzi melyik film melyik csatornán lesz sugározva, a filmekről közölt rövid információs ismertető pedig amúgy is full egyezik a Port.hu-n olvasható szöveggel.
A médiabox mindig kiírja, hogy éppen mi megy az adott csatornán, mutatja egy sávon, hogy mennyi van még belőle, némi infót róla (pl. történet) és milyen elérhető nyelvek, valamint feliratok vannak hozzá. Néhány műsor már 16:9-es, pl. a HD csatornák alapból mind szélesvásznúak a formátumból adódóan, de ott van a HBO 2, HBO Comedy, vagy a külföldi csatornák, és akad igazi DD 5.1 is, noha igaz, hogy az csak a HBO HD-n, de egyre több filmnél. Korábban gyakoribb volt a 2.1, de Pro Logic-ra kikeverve az sem rossz. De mivel eleve minden csatorna hangja digitálisan jön, mindenképpen tisztább, mint kábeltévén, még ha szimpla sztereó is. A Filmbox HD audiovizuális minőségéről sajnos nem tudok beszámolni, de HD mozicsatornáról lévén szó a 16:9 alapból adott, és feltételezem a DD 5.1-el sem fukarkodtak.



Folytatása következik…

Amennyiben bármilyen kérdésetek lenne a témával kapcsolatban, írjatok nekem bátran a rajkrisz@konzol.eu e-mail címemre.

Ár: 7.99£ / 800 MS Pont



Egy újabb régi nagy kedvencem. Régen már találkoztam vele valahol, de már nem tudnám behatárolni a pontos tér-idő kontinuumot. Ezért is örültem ennek a remek kis PSN játéknak, amikor megláttam a Store-on, úgyhogy uccu neki le is szedtem. Aki nem ismerné, annak nagyvonalakban felvázolom az alaptörténetet. Jelen események főhősnője Flo, egy fiatal irodista lány, akinek már nagyon elege van a melójából, így hát egy szép napon úgy dönt, hogy otthagyja az egész hóbelebancot és saját vállalkozásba kezd. Régi álmát valósítja meg: éttermet kezd el üzemeltetni. Igen ám, de a hely úgy le van lakva, mintha a bicskei idegenrendészet befogadó állomásán bérelnénk ingatlant. Ahhoz, hogy felújítsuk pénz kell, a pénzhez meg éhes vendég és, hogy a delikvensek boldogan távozzanak üres pénztárcával, úgy fontos lesz esetünkben az időre pontos kiszolgálás. Flo maga áll hát a pincérnő szerepébe és a kedves vendégek asztalhoz kísérésétől kezdve, a szennyes eltakarításáig minden a mi feladatunk lesz meghatározott időn belül. 4 éttermen és azon belül 10-10 pályán át fog ívelni a karrierünk, ha végig akarjuk tolni ezt a kedves kis stuffot. A feladat adott, már csak a kis csavarokról kell említést tennem nektek, amivel a játék egy kicsit színesebbé, kevésbé monotonná válhat. A vendégek különböző színűek, és ki tudja milyen oknál fogva, ha helyet foglalnak, akkor az általuk használt szék is átveszi az éhes kolléga színét. Amire aztán, ha a későbbiekben leül egy hasonló színű egyén, úgy az étkezés plusz extra pontot von maga után, amit nem csak a trófeák kiszedése miatt érdemes figyelni, hanem azért is, mert a későbbiek folyamán már csak az ilyen kombókkal tudunk sikeresen végigtolni egy pályát. Szóval a vége felé már "komoly" stratégiát kell kidolgoznunk, hogy úgy ültessük a vendégeket, ahogy a színük megkívánja mindenféle faji előítélet nélkül. A másik kis plusz a programban, hogy olykor-olykor megjelenik egy étteremkritikus, akit érdemes minél előbb, minél pontosabban kiszolgálni a siker érdekében. Ha ne adj Isten végig vittük volna a karrier módot és még viszket a tenyerünk egy kis játékra, akkor ott az egyszemélyes végtelen játék, vagy az online szekció. A világhálón kreálhatunk magunk játékot, vagy akár csatlakozhatunk is egy gép által generált gyors játszmába, amiben természetesen a minél magasabb pontszám megszerzése a fő célunk. A lehetőségeink között szerepel az egymás elleni harc egy barátunkkal, családtagunkkal egy gépen. Ez két módból tevődik össze. Az egyik a co-op végtelen játék, a másik az egymás elleni ki szerez több borravalót, vagy ki szerez több pontot, mire lejár az időlimit. Azt hiszem mindent leírtam, hogy meghozzam a kedveteket, avagy végleg elvegyem a játék beleinvesztálásába. A döntés a tietek. Jó étvágyat kívánok hozzá!







PLAYSTATION Network · XBOX LIVE arcade

Picachu

Ár: 3.99£

Flight Control HD

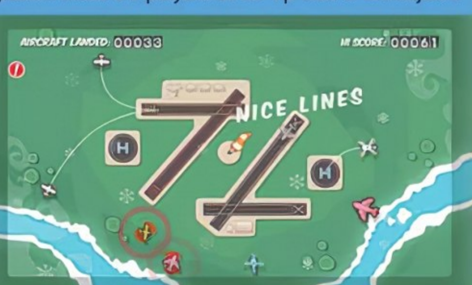
A Flight Control HD egy rétegjáték. Vagy nagyon szereted, vagy csak elmész mellette és úgy döntesz, inkább tovább éled az életed. Én mégis írok róla, abban a reményben, hogy van egy-két olyan ember, aki esetleg szereti a mobiljáték színvonallal felvértezett alkotásokat. A feladat roppant egyszerűen hangzik, de egy bizonyos idő eltelte után, már korántsem az. Adott egy légikikötő, ami rendelkezik x mennyiségű leszállópályával.



Neked csak annyi a dolgod, hogy a különböző helyről érkező légi alkalmatosságokat levezényeld a földre, lehetőleg egy darabban. Hogy meddig tart egy pálya? A végtelenségig. És, hogy akkor miért szeretem egyáltalán ezt a játékot? Több okból is: 1: a bevezetőben felsorolt érv miatt, 2: könnyen ki lehet szedni a Trófeákat belőle 3: barátnőmnek az első olyan játéka, amivel ténylegesen játszik is. Ezek az érvek engem meggyőznek, hogy kiadjak pár fontot a műremekért. Megspékelve a játékidő hosszát a készítők belerakták PlayStation Move vezérlést is, amivel nekem sokkal nehezebben ment az irányítás, a barátnőmnek viszont könnyebb volt vele. Emellé kapunk még 3D támogatást, ami az egyszerű grafika ellenére szerintem eléggé impozáns látványt nyújt. Ha kedvünk tartja, még összehasonlíthatjuk az eredményeinket a világhálón mind a 9 pályán. És co-op-ban is tolhatjuk a légiirányító szerepét. Szűk rétegnek ajánlom mindenképp, de, ha neked csak az NFS, COD, FIFA és hasonló világhírnévvel rendelkező játékok jönnek be, akkor nem biztos, hogy ez a te választásod lesz. Én szóltam.







PLAYSTATION Network

Picachu

Ár: 7.49£ / 800 MS Pont

RUSH'N ATTACK EX-PATRIOT

Eme játék eredete jó régre tehető vissza az idővonalban, hiszen 1985-ben adta ki az első részét a szériának a Konami. Azóta számos verzióban látott napvilágot a Gameboy-on át egészen az Xbox 360-ig. Az általam tesztelt verzió az Ex-Patriot címre hallgat és letölthető formában a jelen generáció mindkét nagygépén megtalálható. Egy amerikai titkos ügynök bőrébe bújhatunk, hogy aztán elutazzunk Oroszországba, azon belül is az orosz anyácska leghidegebb hajlatába, Szibériába. A célállomásunk egy szigorúan őrzött katonai bázis lesz, ahol egy az amerikai hírszerzés által ismeretlennek vélt anyag után nyomozunk, amire az oroszok rárakták a mancsunkat. Maga a game egy 2,5 dimenziós oldalnézetes platformer. Ahol a feladat igen egyszerű: juss el A-ból B-be, útközben lekéselve pár őrt és megnyomni esetleg pár kapcsolót. Lehet bennem van a hiba, de valahogy nekem ez az anyag nem tetszett. Több okra is visszavezethető ez. Az egyik fő indokom a grafika, ami olyan pixeles, hogy még Martin retro rovata is megirigyelné, a másik szembeötlő baki a pályák monotonitása. Bevallom nem vittem végig a progit, de abban a pár órában, amit ezzel a kis szösszenettel töltöttem nem láttam túl sok változatosságot. Próbálnak a készítők fényt vinni bele, egy-két kombóval esetleg plusz tárgyakkal, fegyverekkel, életerőpakkokkal, de az egészből árad ki a tucat szag. Valahogy nem raktak bele semmi pluszt, amitől szerethető lenne ez az egész. Ha teljesen szürke, unalmas, nevenincs, senki nem fog rá emlékezni játékot szeretnél, akkor mindenképpen tegyél vele egy próbát, hiszen csalódni ez esetben nem fogsz benne.









PLAYSTATION Network | XBOX LIVE arcade

Picachu



Ár: 7.19£ / 800 MS Pont

GHOSTBUSTERS SANCTUM of SLIME

Meglát, letölt, elindít, ismerős dallam felcsendül, nosztalgia megcsap, a gamer gyorsan rá is startol a kínálkozó kalandra. Ha mindezt mindennemű előzetes informálódás előtt teszi, elsőre csak kevés rossz dologgal találkozik. A felállás, hogy egy felülnézetes akciólövöldében vegyen részt, nem rossz. Ami viszont fájóan hiányzik, hogy Dan Aykroyd és Bill Murray hasonmásai nem szerepelnek. Ezen még túl lehet lépni. Kezdjünk is bele az ektoplazma feltakarításába.



A négy főhőst felvonultató sztorit képregény formájában tálalják, hogy azért tudjuk, a 12 szinten miért is kell megjelennünk, ami persze miért ne lenne evidens: paranormális tevékenységeket észleltek, mi meg megyünk és szépen kiírtjuk a szellemeket. A pályák bár választékosak, az egyes helyszínek nagyon egy kaptafára készültek, s mindezt a gameplay sem nagyon oldja. Bemegyünk, írtunk, a kijárat kinyílik, és folytatjuk ugyanezt (az autós részek azért dobnak rajta egy keveset). Egyedül hamar meg lehetne unni, de ezt kompenzálja a magasra belőtt nehézségi szint, igen könnyen a fűbe lehet harapni. Társaink mindig velünk vannak, vagyis állandóan négyen leszünk, akiket vagy a gép, vagy akár egy gépen barátaink, valamint a neten keresztül három társunk vezérel. Aki elesik, még nem kell lemondania a folytatásról, társai feltámaszthatják. Igaz, ha ezt mi hajtjuk végre, akkor ezerrel kell triggerelni az egyik gombot a folyamathoz, s eközben lőni se tudunk, könnyű prédává téve magunkat a szellemvilág rémségeinek. A különböző jelenéseknek egy adott színük van. Ennek annyi a jelentősége, hogy a három fegyver is képvisel egy árnyalatot, vagyis például a piros ellen piros sebez a leghatékonyabban. Ezek sorban: Proton Beam (piros), az ismert speciális sugár, többen egy célpontra tartva továbbra is erősebb hatást ér el, a Fermion Shock (sárga) hálószerű lövege kis töltést igényel, s a távolsággal arányosan csökken sebzési ereje, míg a Plasma Inductor (kék) erős lövegekkel operál. Nagyjából ennyit érdemes tudni a játékról. Tömény akció, magasabb pontszámért az erre gerjedőknek lezúzható tereptárgyak adnak minimális pluszt és kész. Haverokkal együtt jó lehet, de ez esetben is főképp rajongóknak, a többiek a demópálya után úgy fogják érezni, nekik ebből ennyi pontosan elég is volt.







PLAYSTATION Network · XBOX LIVE arcade · RBaly

Ár: 9.99£ / 1200 MS Pont

swarm

Abban az esetben, ha egy játék készítői már az alapötletnél is igyekeznek a lehető legelborultabb, humoros tartalmat kölcsönözni alkotásuknak, az többnyire jól sül el, lásd pl. a rabbideket. A Swarm főszereplői az apró ostobán bambuló kék swarmitek, melyek sorsa csupán annyi, hogy a felettük álló uralkodót, vagyis Momma-t táplálják, növekedését elősegítsék. Ehhez azonban nem kaját kell keresnünk, hanem gyűjtögetni mindent, ami felszedhető, emellett szenteljünk kiemelt figyelmet az eldugott DNS láncokra, melyek a végigjátszáshoz is szükségesek (helyszínenként öt található). Mindezekért pont jár, ez az igazán fontos valuta, és egy pályát csak a megadott limit elérése után tekinthetünk lezártnak. Lehet furcsa, de a kitűzött mennyiség elérése igen hamar embert próbáló feladattá válik, a többszöri nekifutás csupán a minimális pont elérése érdekében szinte garantált. A tizenegy szakasz mindegyike sok-sok kihívást, akadályt, és nem utolsósorban igen mókás halálnemet tartalmaz. Mert a parányi kékek élete értéktelen, Momma-nak az is pontot jelent, ha meghalnak, ám ha ezt minél látványosabban, nagyobb számban teszik, a pontjaink is aszerint gyarapodnak. A zéró IQ-val megáldott teremtmények garantálják a humort, és akad megannyi halálnem, hogy jó ideig ne unjunk rá a feláldozásukra. Nyársald fel, égesd, robbantsd fel őket, hagyd, hogy szénné égjenek, lenyilazzák, kilapítsák szerencsétleneket, mindig lesz utánpótlás. Igaz, leselkedik rájuk megannyi veszély lépten-nyomon, hogy szándékosság nélkül is megtizedelődjenek. Megidézni az újraélesztési pontokon lehet a lényeket, amikből egyszerre maximum 50 lehet nálunk, ám egy gülüszemű is elég a befejezéshez, ha a kívánt pontszám megvan a pálya végén. A csapat egységesen mozog, vagyis egyszerre irányítjuk őket. A különböző akadályok feladványok megoldására jó pár parancsot oszthatunk ki nekik. Ezek többfélék lehetnek, mint például az ugrás, szétszóródás, tömörülés, „torony" formálása. Feltöltve őket energiával nagyobbat ugrani, objektumokat széttörni is tudnak. A fentiek megfelelő kombinálásával, logikával és ügyességgel abszolválhatjuk a magas elvárásokat. Elsőre kicsit furcsa volt számomra ez az egész, de kis idő elteltével a nehézsége sem riasztott el tőle. Szerintem jópofa, van benne kihívás jócskán, szóval jó vételnek számít a Swarm!







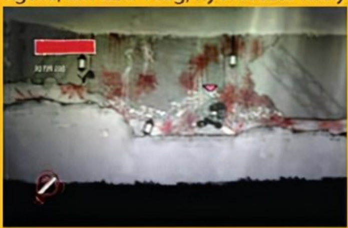


PLAYSTATION Network · XBOX LIVE arcade · RBaly

Ár: 800 MS Pont

The Dishwasher Vampire Smile

Elborult, elvont, pszichopata, brutális, lenyűgöző. Az enyhébb jelzők melyek elsőre beugranak a Dishwasher 2. részéről. A Dead Samurai alcímű első felvonás után a folytatás szinte magáért kiáltott, ami a megfelelő fülekbe jutva nagyszerű lett. Nem vagyok egy alternatív, vagy szélsőséges figura, ám ez a világ, nyomasztó mélységekből vérgőzös magasságokba



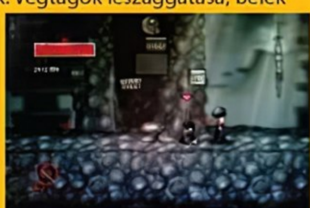
emelő hangulatával, belassuló, majd fénysebesen felpörgő játékmenetével, eléggé nehezen bekategorizálható, festett-rajzolt hatású látványvilágával teljesen magával ragadott. Ha nem lett volna az egyenlegemen elegendő egység, én egy éjszakai Tesco-ba is elrongyoltam volna 800 MS Pontért, csak hogy a teljes verzióját azonnal élvezhessem a Vampire Smile-nak. A színvilága kissé borongós, de ez inkább csak hozzátesz, semmint elvesz. Persze a piros festékkel abszolúte nem spóroltak benne.



A történet eléggé kacifántos, amibe ha belemennénk is csak félmunkát végeznénk, és hát a hely sem épp végtelen. Lényegében elég annyi tudni, hogy ki bosszúból, ki önjelölten, de végigaprít mindent és mindenkit. A főhősök, Yuki és a The Dishwasher speciális képességekkel rendelkeznek (embertelenül durva harci tudásuk mellett), szélsebesek, korlátlan mennyiségben tudnak dash-elni bármelyik irányba (nem is alaptalan a Speedrun opció), futnak falon, verekednek a levegőben, szóval igazi gyilkológépek. Az már csak



a hab a tortán, hogy több tucatnyi kombót is előcsalhatunk belőlük. Hőseink „jellegük" alapján afféle cyborg-zombi vonalon mozognak, persze homo sapiens alakban. Lényegében egy hack 'n' slash-t kapunk, ami eddig említett erényei mellett ritkán látható brutalitással rendelkezik. Végtagok leszaggatása, belek kivágása, valakinek a falon, földön való széttrancsírozása már az első pályán alapvető jeleneteknek fognak számítani. Mindehhez a megfelelő, és persze a sorból kilógó eszement fegyverek, varázslatok sorát vethetjük be, melyek még tuningolhatóak is. Magától értetődően a karakterünk életerejét is tápolhatjuk.



A rendszer nem XP alapú, a leölt ellenfelekből kihullott pénzből vásárolhatunk tárgyakat, fejlesztéseket. A pályák labirintusszerűen vannak felépítve köszönhetően annak, hogy bárhová felreppenhetünk, vagyis a gyakás mellett felfedeznivalóból sincs kevés. A tartalom a sztori móddal sem fúj ki (amiből kettő is akad). Extrák, tárgyak, gitáros minijáték, 50 arcade szint (egyedi megkötésekkel zajló küzdelmek), véget nem érő Dish Challenge mód, offline online co-op, és még 3D-ben is játszható. Nem hiszem, hogy mondanom kellene: aki vevő az ilyesmire, ne is keresgéljen tovább. Minden aspektusa a programnak a játékost szolgálja. Telitalálat!

XBOX LIVE arcade

RBaly

Ár: 800 MS Pont

Yar's Revenge

E havi egyik kiszemeltem a 30 éve megjelent Yar's Revenge-nek az újrája volt, mivel érdekelt, hogy az Atari 2600 legsikeresebb játékából mit szállítanak nekünk a készítők napjainkban. Tömören: egy közepes alkotást. A Yar egy idegen faj, ám mivel eddig csak pár pixel formájában láthattuk őket (vagy a készült képregényben afféle légyszerűségekként), új testet



öltöttek rájuk: ők mostantól nőkre hajazó humanoid lények. Ellenfelük a Qotile, akiket viszont rovarszerű kreatúrákként alkottak meg (Szerepcsere?). A játék gyakorlatilag egy 3D-s shooter lett, jó pár megkötéssel. A pályákon fix tempóban szállunk előre, amelyeken megadott helyen, módon is időben tűnnek fel az ellenfelek, vagyis minden teljes egészében előre letárolt, scriptelt, ergo akár az egész bemagolható, csak a lövedékeket irányítják dinamikusan ránk. Tanulható jellege viszont nem céltalan, mivel nem adja könnyen magát a játék, és a szokásos mankók is ritkák és korlátozottak, vagyis ellenőrzőpont kevés van és az életek száma is véges. Yarunk négy irányba mozgatható, míg a másik analóg karral a célkeresztet



vezéreljük, ami kissé nehézkessé teszi az irányítást, hiszen két dologra kell figyelnünk egyszerre – igaz így lehetőségünk van némi gyakorlás



után kihasználni ennek az előnyét, vagyis hogy míg a lövedékeket kerülgetjük, akkor is teljes tűzerő alatt tarthatunk minden területet. A bevethető fegyverarzenál igen szűkös, illetve felvehető extra is alig van. Mindehhez ha hozzávesszük azt a tényt, hogy hat pálya van benne, akkor bizony nem lehet egyértelműen kijelenteni, hogy ajánlott vétel, még rajongóknak se. De minden éremnek két oldala van, vagyis akik egy jó árkádos lövöldére vágynak, ezzel a játékkal is megtalálhatják a számításaikat, mivel annak egész jó.



Az audiovizualitása igen vegyes képet mutat. Nem csúnya, szó se róla, hiszen letölthető játék, de valami egyedibb stílusvilágot összedobhattak volna hozzá. Mindezt a felcsendülő dallamok se javítják fel, közepes, mint már mondottam. Internetes lehetőségek nincsenek benne, ellenben egy gépen kétfős co-op mód is helyett kapott. Ne a neve legyen a legfőbb érv mellette, próbáld ki előtte. A játék PSN-en is hamarosan megjelenik.

XBOX LIVE arcade

RBaly

Big Bang Mini

Ha még nem hallottál az Arkedo Studio-ról, az valószínűleg nem a véletlen műve, a francia fejlesztők ugyanis azt tűzték ki célul, hogy mindenféle kompromisszumtól mentesen, a létező legkisebb team segítségével vágnak bele kreativitástól duzzadó játékötleteik kivitelezésébe, mely elképzelés sajnos napjainkban egyenértékű a kritikai siker melletti alacsony eladási számokkal. Az ebben a felfogásban készült 2007-es Nervous Brickdown már egészen plasztikusan vázolta az alkotók elképzelését, a játék ugyanis a klasszikus Breakout (avagy itthon ismert nevén: falbontó) pimasz remixe volt, mely a meglehetősen egyszerű alapkoncepciót különböző grafikai stílusokba helyezve tálalta, olykor egészen meglepő párműfajokat (shooter/platformer) társítva a labdapattogtatáshoz. Már a debüt-darabban felbukkan pár olyan Arkedo jellegzetesség, mely a későbbi munkák mindegyikében megfigyelhető, ilyen például az egyszerű témák új ötletekkel való felturbózásához való vonzódás, a retro játékok szeretete, valamint az elképesztően stílusos kivitelezés.

A most bemutatásra kerülő Big Bang Mini DNS-ében a Space Invaders ütközik ki leginkább, de nem áll távol az sem az igazságtó, aki a Missile Command, illetve a FantaVision elemeit véli felfedezni a játékmenetben. A fenti legendás elődökhöz hasonlóan a BBM alapjait is mindössze pár másodperc alatt el lehet sajátítani: adott egy a pályák felépítésével együtt változó kör alakú objektum az alsó képernyőn, melyet a felülről záporozó lövedékek között kell biztonságosan navigálni, és időközben lehetőleg arra is kell némi időt szakítani, hogy jól célzott stylus-vonásaink nyomán sarjadó rakétákkal megtisztítsuk a játékteret az ellenfelektől. Az ész nélküli puffogtatást azonban már az elején érdemes elfelejteni, hiszen a pálya széléhez csapódó, célt tévesztett golyók a szivárvány összes színében pompázó tűzijátékká változnak, mely lehulló darabkái éppen ugyanolyan veszélyesek, mint a lövedékek. A legszebb arcade hagyományoknak megfelelően a BBM is instant halállal „jutalmaz" minden hibát, így alapkövetelménynek számít a folyamatos koncentráció, de a pályák nem állítanak megoldhatatlan kihívást a játékos elé, így a kellemes kihívás érzete végig megmarad és sosem csap át frusztrációba. Bár a teljesítendő feladat az Arcade mód 90 szintjén keresztül nem változik, kellő változatosságot csempész a lövöldözésbe a 10 pályánként teljesen újradizájnolt külső, és a világokra speciálisan jellemző szabályrendszer bevezetése. A szokásos nagyvárosi, jeges, karneváli hátterek mellett olyan különleges helyszíneken is próbára tehetjük tudásunkat, mint a képregényesre vett New York (nagyon komoly, hogy az ellenfelek a képernyőre kiírt Baam, Pow, Kapow „hangok" keretében semmisülnek meg), a girbegurba gyerekrajzokkal megalkotott Párizs, és a videojátékok hőskorának stílusát mímelő Luxor. Minden világ lezárásként egy roppant ötletes és különösen szívós bossal kell szembenéznünk, aki általában egy személyben garantálja, hogy ne lehessen túl gyorsan végigszaladni a játékon. Ám az Arcade szekció kivégzésével még nem kell a polcra tenni az Amerikában és Franciaországban mindentvívően jópofa lentikuláris (azaz a „kacsintós pénztárca" mechanikájával készült) borítóval rendelkező Big Bang Minit, hiszen a végtelenített Challenge mód és az egyre nehezedő, speciális szabályrendszerrel rendelkező kihívásokat nyújtó Mission menü újabb órákra képes lekötni a lelkes shooter rajongókat.







Tartalmassága mellett a BBM a kivitelével is képes kitűnni a tömegből: a flash animációkat idéző bájos grafika, és az éppen meglátogatott világ stílusának megfelelően változó zenei aláfestés kifinomult és profi munka. Sajnálatos módon az Arkedo a két DS-es projekt gyenge szereplése miatt áttette székhelyét a független fejlesztőknek ideális körülményeket nyújtó Xbox Live Arcade szekciójába, ahol három roppant stílusos és szórakoztató játékkal ajándékozták meg a nagyközönséget (ha a mindenható főszerkesztő is úgy akarja, egyszer még visszatérünk a részletese kivesézésükre). Az utolsó ilyen online terjesztett darab megjelenése óta immár 1 év telt el… remélhetőleg ez nem azt jelenti, hogy a stúdió végleg bezárta kapuit, hanem éppen arra készülnek, hogy egy újabb lenyűgözően stílusos bombával támadhassák le a játékipart, remélhetőleg visszatérve a DS (3DS?) platformhoz.





Big Bang Mini (Arkedo Studio/SouthPeak Interactive)

Opoona

Azt hiszem, sosem fogom megérteni, hogyha a hordozható „kazsuálparadicsomként" közismert DS-re tucatjával jelennek meg a jobb-rosszabb szerepjátékok, miért van az, hogy az asztali kazsuálparadicsomként közismert Wii-re elvétve találni szerepjátékokat, az átütő darabok meg aztán pláne ritkák. A szabályerősítő kivételek csoportjába sorolható az ArtePiazza három évvel ezelőtti dobása, mely szép is volt, jó is volt, tele friss ötletekkel és megreformált irányítással, ám végül közepes kritikai fogadtatással karöltve süllyedt el anélkül, hogy bárki felfigyelt volna arra, hogy egyáltalán megjelent. Ez nyilván részben annak köszönhető, hogy a célközönséget valószínűleg a cukortól felpörgött tinédzserek, illetve a kemény drogokat rendszeresen fogyasztó felnőttek speciális kombinációja alkothatták.

Nyilván maguk a fejlesztők sem vethették meg az illegális tudatmódosító szereket a tervezési fázisban, az Opoona ugyanis még az átlagosan elborult JRPG-khez képest is kábé ötször betegebb. Erről már az intrót követő első másodpercekben meggyőződhet minden érdeklődő, mert



bár az nem túl meglepő, hogy egy tízéves gyerek menti meg a világot (megint), az már annál inkább, hogy a kérdéses egyed feje fölött egy kis labda lebeg (hivatalosan energy bonbonnak hívják), mely a dekorációs cél mellett kiválóan alkalmazható például támadásra is. Nem csoda, hogy a családi nyaralásra induló gömbfej família családfője, Dadeena, egy mélységes tiszteletnek örvendő Cosmo Guard, aki az univerzum békéjéért felel. A pihenés persze rövid



úton káoszba fordul és Opoonát, valamint két testvérét vészkapszulában kilövik a biztonságot jelentő legközelebbi bolygó irányába. Kerekded hősünk pár nap elteltével ébred fel a kómából és értesül róla, hogy a szülei kómában, a testvérei pedig egy másik földrészen vannak, valamint, hogy a kérdéses Landroll bolygón mindenkinek ki kell vennie a részét a közjó építéséből.

Akinek most harmadik világbéli, gyárakban dolgozó fiatalkorú árvák jelennek meg lelki szemei előtt, azt el kell, hogy keserítsem: természetesen kalandozóként kell helytállnunk a kettős polaritású bolygón (a planéta egyik felét örök sötétség fedi, míg a másikat folyamatos napsugár kényezteti). Ehhez ún. licencekre lesz szükségünk: elsőként még csupán a Ranger foglalkozáshoz tartozó feladatokat vehetjük fel, idővel azonban olyan egzotikus álláslehetőségek is megnyílnak, mint a detektív, a jós vagy a sztár. Bár már a kezdőhelyszínként funkcionáló dome is akkora, hogy akár több órányi játék után is kényelmesen el lehet veszni benne, az igazi akció a szabadban zajlik, ahol kábé két lépés után a JRPG-k legszebb hagyománya szerint jól megtámadnak a különféle extrém formákban jelentkező szörnyek (a kocsányon lógó



szemű fenyőfa a kedvencem). Itt jelentkezik az Opoona legfőbb újdonsága, ugyanis a csaták (és amúgy az egész játék) levezényléséhez elég lesz csupán a Nunchukot kézbe venni, hiszen az azon található két gombbal és egy analóg karral tökéletesen el lehet navigálni az egész játékban (természetesen választható opcionális Wiimote-os és Classic kontrolleres irányítási lehetőség is). A kijelölt ellent az analóg kar előrepöccintésével lehet tűz alá venni, melynek erőssége attól függ, milyen hosszan tartjuk lenyomva az adott irányt. Ez már magában teret ad némi taktikázásnak (gyenge, de gyors vagy lassú, de erős támadást használsz), plusz az sem mindegy, hogy melyik oldalról kezdesz neki a rohamnak (mondjuk egy olyan ellenfelet, akinek plexi védi az oldalát, érdemes felülről vagy alulról betámadni). Aktuális szintedtől függően csata közben be lehet vetni az itt Force néven futó varázslatokat, melyek az extra nagyot sebző attakokon kívül gyógyításra és védekezésre is használhatóak többek között.



A harcok eleinte vérforralóan nehezek és sokszor hiába áll rendelkezésre sok gyógyító lötty, mégis fűbe harapsz, melynek szerencsére nincs különösebb következménye: egy jelzésértékű összeg levonása után maxra töltve ébredsz fel a kijárathoz legközelebbi save pointnál. Sajnos kint kószálva nem lehet szabadon forgatni a kamerát, így viszonylag könnyű elhagyni olyan tárgyakat, amik az aktuális küldetés teljesítéséhez szükségesek, eltévedni viszont garantáltan senki nem fog, mivel a helyszínek ultra lineárisak. De legalább jól néznek ki, és bár a rajzfilmes hatást kölcsönző cel-shaded grafika nem izzasztja meg a Wii hardverét, remekül illik a sztori, a karakterek, és a világ kialakításához. Mivel igen tekintélyes méretű tartalmat sikerült az alkotóknak a korongra préselni, JRPG rajongóknak az Opoona maga lesz a grindelős mennyország, a többiek viszont vásárlás előtt jól gondolják át a dolgokat, mert ez tipikusan egy olyan játék, ami jó, ha 20 gamerből egynek bejön... és akkor még lehet, hogy nagyon optimistán fogalmaztam.



Opoona (ArtePiazza/Koei)

eszgé

Szollár Gergővel

Ébredj velünk

Morning Glory

"Television rules the nation" – fogalmazták meg pár évvel ezelőtt a Daft Punk robotjai egyik szerzeményükben, mely állítás még ma, az internet korában is helytálló. Az Ébredj velünk egy reggeli tévéshow hátterébe enged pár lopott bepillantást, ám a témában rejlő társadalomkritikai él kidomborítása helyett Roger Michell, a Nothing Hill rendezője inkább a tömény hókamókára koncentrált, és ki is tudná hibáztatni ezért, amikor a kamera másik oldalán Diane Keaton és Harrison Ford várja a direktori utasításokat? Ez a sztori azonban nem (csak) róluk szól, hanem Beckyről (McAdams) a tehetséges producerről, akit leépítés miatt kirúgnak a munkahelyéről és egyedül a kevésbé neves IBS-nél kap lehetőséget arra, hogy a Pirkadat nevű, középsz*r nézettségi mutatókkal rendelkező reggeli műsorból sikertörténetet csináljon. Első lépésben kirúgja a szexista társműsorvezetőt, így SOS kell keresnie valakit Colleen (Keaton) mellé. Némi zsarolással sikerül rávennie az egykori tévélegendát, Mike Pomeroyt (Ford) a szereplésre, ám a mogorva és kiöregedett riporter nem hajlandó az efféle műsorok 99%-át kitevő könnyed témákkal foglalkozni...





Ilyen sztorikban szokott a végső tanulság az lenni, hogy a siker nem minden, és a főszereplő a saját boldogsága érdekében egy kis irodalmi műsor szerkesztője lesz, de az Ébredj velünk a karrierfilmek ezen vonását nem örökli meg, hanem inkább vidám képek kíséretében taglalja, hogy Becky akár az időjós kolléga hátsó felére is tetováltat élőben, csak hogy feljebb tornázza kicsit a nézettséget.

Mivel Michell eddigi filmjei alapján nem tűnik buta embernek: a gesztust, hogy illúziófosztás nélkül tálalja a televíziózás témakörét képtelenség nem pozitívan értékelni. A bizonyítási lázban égő fiatal lányról a hangsúly jó érzékkel többször áthelyeződik az önfeledten ökörködő Keaton és Ford jutalomjátékára. Karaktereik pont annyira illenek egymáshoz, mint tűz és víz, éppen ezért az óvodás gegjeik maximális hatásfokkal működnek, mely az élő adásban mosolyogva egymásra szórt szitokpárbajban csúcsosodik ki. Sajnos a lezárásból nem maradhatott ki a nagy egymás vállára borulás, de a cucc van annyira régimódian bájos, hogy a stáblista alatt dübörgő Natasha Bedingfield szinglire való bólogatás közben a negatívumokat jótékonyan elfeledve, már csak az erősebb jeleneteire emlékezzünk vissza.





Ébredj velünk (Morning Glory)
Műfaj: Vigjáték
Rendező: Roger Michell
Szereplők: Rachel McAdams, Harrison Ford, Diane Keaton, Jeff Goldblum
Moziforgalmazó: UIP-Duna film

Neil Gaiman

Anansi fiúk

Kevés olyan alkotó van a világon, aki annyira sokrétű, hogy bemutatása kisebb problémákat szüljön a cikkíró számára, Neil Gaiman azonban kétségkívül ilyen ember. Esetében az underground képregények, mainstream adaptációk, illetve a forgatókönyv / szinkronszöveg írói munkásságon keresztül is fel lehetne vezetni az ajánlót, ám esetünkben talán az a legcélravezetőbb, ha a rocksztárosra fazonírozott írót a könyvein keresztül közelítem meg.

A szerzőről először a Sir Terry Pratchettel közösen megírt Elveszett próféciák kapcsán hallottam, aztán az Amerikai Istenek és a Csillagpor voltak a következők. A sors szintén felkínálta a mélyebb ismeretség megkötésének lehetőségét, melyeket annak rendje és módja szerint jól el is mulasztottam, de amikor a kezembe került az Anansi fiúk egyik példánya, már éreztem, hogy most lépnem kell... majd rövid úton rádöbbentem, mekkora balek voltam, hogy ilyen későn csatlakoztam a Gaimanizmus hívőinek táborához, hiszen bizton állíthatom, hogy a kortárs szórakoztató irodalom kiemelkedő alkotójáról van most itt szó.
Direkt nem használtam a fantasy kifejezést, hiszen a műfaj nem tartozik a kedvenceim közé, ergo nem is tudnám a stíluson belül értékelni Gaiman munkáját, viszont az Anansi fiúk trükkösen közelít a témához: adott egy teljesen átlagos harmincas londoni férfi megbízhatóan unalmas munkával, bájos feleségjelölttel és egy mélységesen szégyellt apával. Az említett családfő halála kapcsán találkozik testvérével, mely találkozás visszafordíthatatlan hatással lesz mindkettejük életére. Hogy hangzik? Mint egy tipikus dráma (vagy vígjáték) és itt jön a csel, az imént egy modern környezetbe foglalt fantasy alapjait vázoltam fel. Gaiman úgy bánik a zsánerrel, hogy közben két lábbal áll a földön, és a megszokott klisérendszerének használata helyett a valóságot oltja be egészséges adag mágiával. Ez a megoldás kétoldalú fegyver, hiszen ha az író akár csak egy pillanatra is elveszti az arányérzékét, valami roppant erőltetett és kínos dolog sül ki az egészből, de emberünk történetmesélő képessége és egészen elképesztő humora még a legsztoikusabbakat is garantáltan magával fogja ragadni. Én személy szerint a leírások fanyar, nagyonbrit stílusában néha felfedezni véltem egy kis Douglas Adams-t is, ami ugye sosem jelent rosszat, szóval ha még mindig kételkednétek... ne tegyétek, hanem inkább vegyétek kézbe a könyvet egy nyugis délután, olvassatok el belőle 10-15 oldalt... és a többi már jön majd magától. Majd meglátjátok.



Neil Gaiman - Anansi fiúk
(Agave könyvek)

Round Table Knights

Say What?!

A house jellegzetesen olyan leágazása a dance zenének, mely leginkább bakeliten érzi otthon magát, a műfajban készült egész estés albumok legnagyobb százaléka pedig inkább tűnik kislemezek gyatrán összefércelt kollekciójának, mint egységes műnek. A fergeteges szettjeiről közismert Round Table Knights DJ duója azonban egy olyan klasszikus felépítésű, változatos korongot tett le az asztalra, aminek van eleje, közepe és vége. Az intrót követő Old Fashioned disco-house lötyögése kapásból megadja az alaphangulatot, amelyre a Paparussi bohókás fúvósai csak ráerősítenek, míg a masszív sikereket elérő Cut the Top balkános népzenét mixel a pattogós ütemek alá. A Stomper szintén ezt a vonalat viszi tovább, ám mielőtt még beleunhatnánk a jóba, egy downtempo felvétel következik (All Night), hogy a szusszanásnyi pihenő után behatoljunk a táncparkett sötét oldalára (a Drop the Dow), végül a karibi szigetvilág fém dobjainak cincogásával díszített Calypso-val intünk búcsút az elmúlt órának. Remélem valamelyest sikerült átfordítanom a Say What?! zsenialitását a betűk nyelvére, de persze az a legbiztosabb, ha most azonnal leteszitek a magazint és magatok jártok utána, miért tartják sokan a Round Table Knights-ot a dance legfényesebben ragyogó új reménységének.

Those Dancing Days

Daydreams & Nightmares

A Those Dancing Days az iménti duóval ellentétben inkább afféle titkos kedvencként funkcionál, melyet jól jelez, hogy az öt vagány csajból álló svéd banda első korongja csupán a brit slágerlista 180. helyéig jutott. Ez persze nem azt jelenti, hogy silány minőségű produkcióról volna szó, hiszen számtalan kellemes, a hatvanas évek stílusában íródott darab kapott helyet rajta, csak a közönség ott és akkor éppen nem volt vevő a nosztalgiázásra. A lányok idén már a nyolcvanas évekből importált hangszerparkkal tértek vissza, ám a mai trendekkel ellentétben nem merültek el teljesen a Wham! hangmintákban, hanem csak módjával nyúltak vissza az időben, megőrizve saját stílusukat. Rögtön észrevehető, hogy a dalok némileg lelassultak a debüthöz képest és több az egyből megjegyezhető slágeres darab, melyek közül kiemelkedik az I'll Be Yours c. aktuális kislemezdal, a Can't Find Entrance c. power pop himnusz és a Cure-t megidéző Forest of Love. Külön említésre érdemes még a F*ckarias, ami egyrészt a legpattogósabb szám a felhozatalban, másrészt pedig már csak azért is tiszteletet érdemel, mert nem sok girlgroup mer egy új albumot olyan dallal bevezetni, amiben nyíltan szerepel a f*ck szó. Tudom, óriási klisé „profi" és „átgondolt" második albumról beszélni, de a Daydreams & Nightmares esetében pont ez történt. Ez az öt csaj alig három év alatt sikeresen felnőtt a nemzetközi indie pop színtér bejáratott előadóihoz, remélhetőleg teljesítményüket ezúttal a listákon elért helyezések is igazolni fogják.





Round Table Knights - Say What?! (Made to Play)
Those Dancing Days - Daydreams & Nightmares (Wichita Recordings)

Daybreakers - A vámpírok kora

Daybreakers

Miközben a Daybreakers éjsötét képei betöltötték a tévéképernyőt és Ethan Hawke a jellegzetes szomorú boci szemeivel nézte, ahogy a közeljövő hosszú szemfogú fiatalsága közönyösen bandázik az utcán, rögtön az ugyanezzel a főszereplővel operáló Gattaca c. negatív utópia jutott eszembe. Elképzelhető, hogy felületesen szemlélve semmi szembeszökő azonosságot nem találunk a két alkotásban, de az ábrázolt világkép, az előre elrendeltetett létből való kitörés vágya, az emberi akarat diadalát megéneklő lezárás és a főhősök viselkedésmintái mégis gyanúsan összecsengenek. Sajnos komparatív elemzésre nincs hely, ezért rögtön térjünk is rá az aktuális DVD kitárgyalására, mely Peter és Michael Spierig rendezésében robbantotta lángra a blogokat két évvel ezelőtt és a minimális költségvetéssel dolgozó mozi végül az elkészítésébe ölt összeg több, mint dupláját termelte ki a mozipénztáraknál.

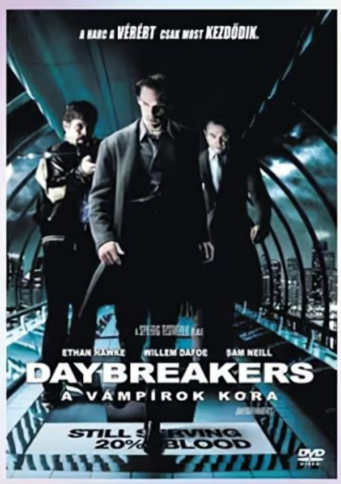




2019-ben járunk. Civilizációnkat egy furcsa kór támadta meg, mely hatására a Föld szinte teljes lakossága vámpírrá változott és az emberiség maradékából lettek a társadalom számkivetettjei. A szép új világ éppen az éhezés fenyegető tényével kénytelen szembenézni, mivel a táplálékul szolgáló áldozatok száma a minimális szint alá csökkent, így a híresen emberbarát Hawke által fejlesztett művér megjelenése pont időszerű lenne, ám egy titokzatos idegen azt állítja, hogy van természetes gyógymód is a problémára...

Az eleddig egészen pontosan nulla nagyjátékfilmet jegyző testvérpár addig csűrte csavarta a saját maguk által írt forgatókönyvet, míg abba végül legalább két-három mozgóképnyi témát sikerült belezsúfolni. A Daybreakers egyszerre anti-utópia, családi dráma, vaskos társadalomkritika és példabeszéd a rasszizmus ellen, a tálalás pedig egyaránt idézi az akció, a sci-fi és a horror elemeit. A változatos felépítés végig garantálja, hogy ne érezzük monotonnak a történéseket, ám éppen emiatt az akciót nélkülöző, drámai hatású részek nem hatolnak a zsigerekig, hiszen a szituációk kifejtésére egész egyszerűen nincs elég idő. Nyilván, ha bizonyos kérdések boncolgatásába jobban belemennek, az már a könnyed szórakozásra vágyókat idegenítette volna el, valószínűleg miattuk került be pár teljesen felesleges gore elem is, de hát ez legyen a legnagyobb probléma. Ritka manapság, hogy egy közönségfilm komolyabb témákkal is foglalkozzon, és ha a Daybreakers nem is indít el új trendet, a nyitott lezárás legalább egy jól elkészített folytatás reményét felvillantja.





Daybreakers - A vámpírok kora
Műfaj: Akciódrámahorrorsci-fi
Rendező: Michael Spierig, Peter Spierig
Szereplők: Ethan Hawke, Willem Dafoe, Sam Neil, Claudia Karvan
DVD forgalmazó: ADS Service Kft.

9 Pixelmérföldkövek a videojátékok országútja mentén

Milliomos kukabúvár-bulvár

Kölyökkoromban a Lego, a Playmobil, és a Kenner Star Wars figura jelentette számomra a „mindent". Volt, hogy évekig csak Legóztam, aztán évekig csak Playmobiloztam, de évekig sajnos nem tudtam Star Wars figurázni, mert ez utóbbi játék akkoriban – a hetvenes évek végén, majd a nyolcvanasok elején – még extra-különleges ritkaságnak számított Magyarországon. Valamilyen misztikus oknál fogva Legót tonnaszám lehetett kapni, ráadásul egy átlag polgári család számára – amilyenek mi is voltunk – elérhető áron. Az átkos kommunizmusban (én ugyan nem így emlékszem rá, de a fiatalabb generáció talán már csak ezt a jelzőt hallotta vele kapcsolatban) létezett egy hazánkban egyeduralkodó állami vállalat, a Triál, melynek játékboltjaiban hihetetlen gazdag választék volt Legóból, olyannyira, hogy szerintem a keleti blokk egyetlen kommunista országában, de talán még bizonyos nyugati államokban sem láttak annyit együtt a népek. Ennek miértje egyébként egyike a nagy magyar komcsi-titkoknak, hisz millió más „mocskos imperialista terméket" még hírből sem ismert a magyar, de Lego az volt rogyásig – szerintem a mai napig hegyekben áll sok családnál a poros pincékben vagy padlásokon a temérdek színes építőkocka, főleg ott, ahol tini fiúgyermek volt akkoriban. A Playmobil viszont már közel sem volt ennyire elterjedt, sőt hivatalosan nem is lehetett megvásárolni, de német termék lévén feltűnően sok került be belőle hazánkba a Nyugat-Németországban, illetve Ausztriában megforduló kamionsofőr apukák ülései alatt csempészve.

A Szent Grál, azaz a Star Wars figura (akkoriban Jedi-babának neveztük őket) beszerzése jelentette a szülőknek a legkomolyabb kihívást: csak valamikor a nyolcvanas évek elején tűnt fel több-kevesebb darab néhány menő budapesti maszek trafikjában, viszont legalább méregdrágán. Ezek megvásárlását nagyobb tételben már csak a legtehetősebb családok engedhették meg maguknak, a nagyméretű űrhajókról nem is beszélve, hisz ezekről maximum álmodhatott az egyszerű lakótelepi panelgyerek – örültünk, ha havonta egy főszereplőt ki tudtunk imádkozni az ősökből. Ezért aztán a Jedi-baba sosem lett olyan sikertörténet Magyarországon, mint mondjuk a Lego. Belekóstolhattunk, de jól sosem lakhattunk vele…
Az igazsághoz mondjuk hozzátartozik, hogy én még nagyon szerencsés helyzetben is voltam, mert egy amerikai rokonnak köszönhetően sikerült pár extra figurához hozzájutnom. Emlékszem, három csomagot adott fel az évek során a nagynéni: az egyiket még 1979-ben, amikor a Kenner figurák a Csillagok háborúja tomboló mozisikerének köszönhetően Amerikában óriási kunsztnak számítottak. A sors groteszk fintora, hogy a rokon egy levélben elküldte a 12 karakter listáját, amiket nekem megvett, mondván „ez a játék biztos nagy dolog lesz nálatok öcsém" – már ha megérkezett volna, ugyanis a levél befutott, a csomag viszont nem. Napokig, de frankón napokig zokogtam és gyerekfejjel nem értettem, hogy lehet az: valaki vesz nekem ajándékot, azt elküldi, de a pakk nem ér ide? Szegény apám és nagyapám tehetetlenül álltak, de semmit sem léphettek (örültek, hogy nem cseszegettek minket „fentről" a külföldre szakadt rokon miatt – más se hiányzott volna, mint reklamálni vagy hőbörögni): az én figuráim valószínűleg a kommunizmusban kiskirálynak számító fejes párttag elvtársak valamelyikének asztalán landoltak, miután a postán átvilágították és felbontották a csomagot – mint minden nyugatról érkező küldeményt. Ennyi év után tényleg jó lenne tudni, vajon ki lophatta el őket és vitte haza a gyerekének, mondván „ezt nézd fiam, mit szerzett az apád"…?
Aztán ahogy a legtöbb kölyökkori láz, a Star Wars figura-őrület is lecsengett. A nyolcvanas évek legvégén, '90-körül már minden srác marokszám vitte ki a Petőfi Csarnok bolhapiacára Jedi-baba készletét, hogy gyorsan megszabaduljon tőle, és hirtelen szerzett











készpénzét az újkor digitális csodájára, azaz valamilyen menő videojátékra cserélje. Én is így tettem, mert akkor már semmi más nem érdekelt, csak konzol és a számítógép: Luke Skywalkerből, Darth Vaderből és Han Solo-ból Super Nintendo, GameBoy vagy Commodore Amiga szoftver lett.

Az évre pontosan nem emlékszem, amiért elnézésed kell kérnem, kedves olvasó; annyi minden történt az elmúlt 40 évben, hogy néha már összefolynak az emlékek; szóval valamikor '93-'94 magasságában felébredtem egy reggel és rémülten konstatáltam: nekem már egy darab Jedi-babám sincs meg. Nem tudom az okát, de elhatalmasodott rajtam az érzés: valahogy azonnal vissza kell szereznem őket! Az első adandó hétvégén malacvágtában a Pecsa bolhapiacára vettem az irányt, hogy megkeressem és megkérdezzem a régi árust, maradt-e valamije a régi készletből. (Nem titok: ő volt „a Laci", aki jelenleg a GameCity videojáték szaküzlet tulajdonosa.) Laci standja a bolhán pont ugyanott volt, mint amikor jó pár évvel ezelőtt utoljára kint voltam nála – csak akkor eladtam, most meg venni akartam, de szinte hisztérikusan. Körülnéztem és pánikba estem: egy árva Star Wars figura vagy űrhajó, annyi sem lapult a hatalmas asztalon, csak cartridge-ek, számítógépes lemezek, kvarcjátékok és konzolok. Érdeklődésem után hamar megtudtam, hogy a Jedi-baba totál lefutott téma, és már senki sem keresi, csak pár „lökött gyűjtő", akiknek valamilyen „hülye klubjuk" is van havonta egyszer. Megkerestem hát ezeket a srácokat és belevetettem magam a Kenner figurák érett fejjel való gyűjtésének fantasztikus világába.





Nos, így jutott vissza életem a retro Star Wars játékokhoz egy nagy kanyarral, sok-sok év eltelte után, és szedtem össze rekordidő alatt egy hatalmas és csodálatos, akkoriban a hírek szerint Magyarországon egyedülálló gyűjteményt… amit aztán egy pillanatnyi elmezavar okán – szerelemnek hívják: öl, butít és nyomorba dönt – ismét sikerült értékesítenem pár évvel később.

Ha most aziránt érdeklődsz kedves olvasó, hogy végül is milyen apropóból indítottam a retro rovatot ezzel a történettel, jogos a kérdésed – de még nem hallottad a csattanót! Aktív és megszállott Star Wars figura gyűjtőként számtalanszor eszembe jutott, milyen király lenne az akkori eszemmel visszamenni az időben, és: 1 – Semmit nem eladni a figurák közül; 2 – Megvenni egy halom Star Wars játékot és becsomagolva elrakni. Abszurd fantáziálás: hát honnan tudhattam volna én gyerekfejjel, hogy ezen műanyag babák némelyike 20-30 év múlva tíz- és százezreket fog érni? Honnan sejthettem volna, hogy felnőttként elkap a gyűjtői láz, és pont ezeket az „ócskaságokat" fogom tíz- és százezrekért visszavásárolni?





Sehonnan. De jó volt elmélázni rajta, főleg azok után, hogy az interneten kutakodva rábukkantam olyan hihetetlen sztorikra, miszerint Amerikában valaki talált egy évtizedek óta lezárt raktárt, ahol a koszos-poros kartondobozok belsejében makulátlan állapotú Kenner figurák pihentek. A legrégebbiek, a legritkábbak, a legdrágábbak. Az illető csak takarítani akart, és igazi kincsre bukkant, amit az eBay-en súlyos dollár-százezrekért adott tovább.





A Nintendo Power magazin révén jutott el pár példány a gyűjtőkhöz. Keresett ritkaság.

Hogy mostanság mi a kép, arra nincs rálátásom, de a '80-as, '90-es években Amerikában nagy divat volt egy bizonyos „garage sale" fantázianevű hepening. Ennek során a csinos kertvárosok csinos házaiban lakó csinos emberek kihordták a garázsukban felhalmozódott régi kacatokat, és csinos asztalokra kipakolva, kis árcédulákat rájuk helyezve megpróbálták túladni a motyón. Olyan volt ez, mint nálunk a lomtalanítás, csak sokkal emberibb és kultúráltabb formában.
Egy ilyen kirakodóvásáron történt 2006-ban, hogy egy Rob Walters nevű úr a régi cuccok között turkálva – annak reményében, hogy kiegészítheti gyűjteményét pár olcsón megvett retro videojáték tartozékkal – hihetetlen kincsekre bukkant. Több mint ötvenezer(!) dollár (közel tízmillió forint) eszmei értékben talált eszméletlen nintendós ritkaságokat, melyeket fillérekért sikerült átvennie a stuffok értékéről mit sem tudó eladótól.
Rob épp hazafelé hajtott autójával New Yorkban, amikor meglátta, hogy a családi házak között garage sale zajlik. Éppen nem sietett, ezért félreállt, hogy átböngéssze a kínálatot, hátha talál valamit, ami megtetszik neki. A sok ócska limlom között megpillantott egy asztalt, amin NES és SNES játékok voltak, nagy többségük még bontatlan állapotban. 2006-ban már mindkét konzol rég kiment a divatból, de Rob azért minden feltűnő izgalmát leplezve érdeklődött, hogy kié ez a sok cucc és mit kérnek érte?



A Powerfest nyáklap-rendszerből, mely szintén hatalmas méretű (a képen egy „szögletes" amerikai gépen csücsül), állítólag EGY DARAB(!) létezik az egész világon. Az eredeti eladó szerint 12 példány készült belőle, de 11-et visszaküldtek a Nintendónak megsemmisítésre.



Az 1991-es CC NES-es kazettára hasonlít, melynek kivágták a felső részét. A Nintendo iskolákban bonyolított utazó versenyeket Amerika-szerte. Egy, azaz 1 darab maradt fent belőle!

Az asztal körül ekkor többen is lézengtek, unottan nézegetve a kazettákat. Az eladó mintegy foghegyről vetette oda: az övé ez a sok ósdi lom, és ha valaki 40 dollárt kicsenget értük, mind elviheti. Rob fénysebességgel csapta ki az összeget az asztalra, majd a többi meglepett bámészkodó kezéből is kikapta a motyót, mondván ő az egész készletet egyben felvásárolta.
Mielőtt Rob odébb állt volna, egy hirtelen ötlettől vezérelve még váltott pár szót az eladóval. Az ember lazán közölte: van még egy nagy csomó hasonló cucca, de azokat most nem tette ki, mert egyelőre nem akar megválni tőlük. Rob elköszönt és gyorsan hazavezetett, hogy átnézze, mit sikerült vásárolni 40 dollárért. Többek között talált 5 darab Super Nintendo-s Starfox Super Weekend kazettát, mely ritkaságról az előző havi retro rovatban olvashattál: darabja 50 ezer forint manapság az eBay-en. Rob ekkor még nem volt pontosan tisztában a játékok értékével, de egy kis kutakodás után az eBay-en rájött, hogy valami nagyon komoly dologba nyúlt bele.

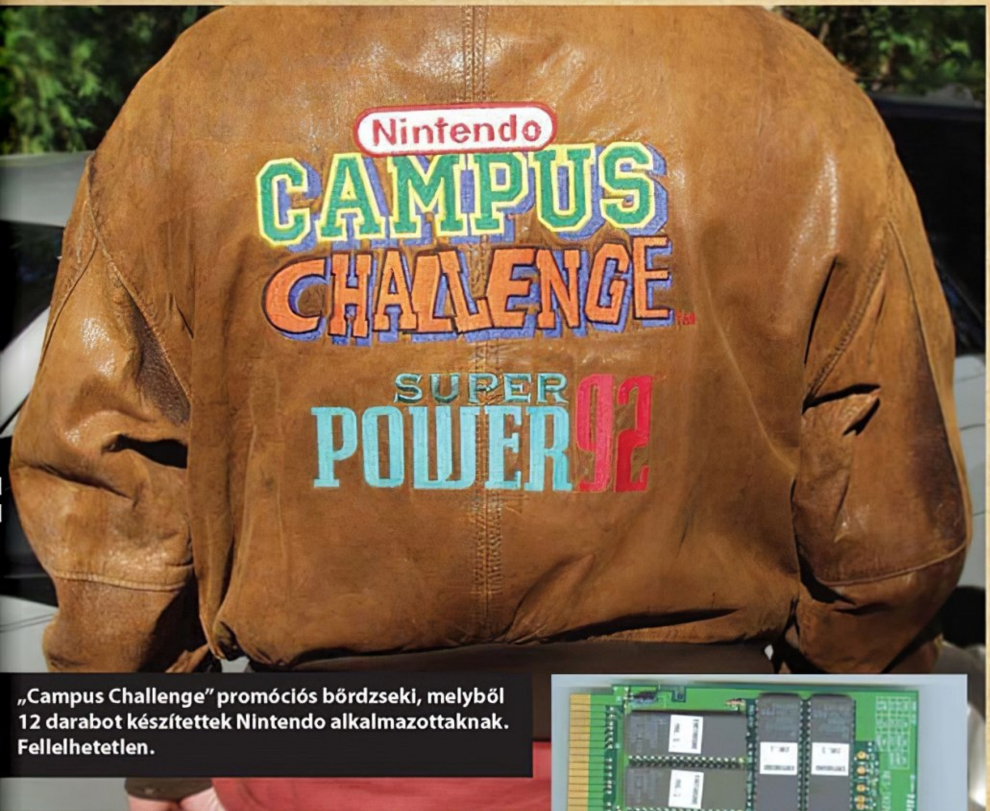


Az NCC nyáklap-rendszerekből mindössze két fennmaradt darabról tudnak. A hatalmas méretű cartridge majdnem elfoglalja az SNES tejes felső részét.

Úgy döntött, hogy visszamegy az eladó házához és megnézi magának, mi az a „nagy halom" hasonló motyó, amiről a



Az 1992-es Nintendo bajnokság első helyezettjének járó fődíj – a sors fintora, hogy a győztes sosem vette át, így kerülhetett az eladóhoz.



„Campus Challenge" promóciós bőrdzseki, melyből 12 darabot készítettek Nintendo alkalmazottaknak. Fellelhetetlen.

férfi beszélt. Rob becsöngetett, majd amikor ajtót nyitottak neki ártatlanul mondta: szeretne venni egy Super Nintendo gépet is, ha esetleg van egy felesleges, az újonnan beszerzett játékokhoz. Ez igaz is volt: tényleg nem volt neki SNES gépe. A férfi bevezette a házba és beszélgetni kezdtek: kiderült, hogy dobozszám áll a régi játék a pincéjé-



ben, és ha Rob akarja, szívesen megmutatja neki, és még egy SNES is akad valahol eladásra. A hihetetlen ritkaságok egymás után kerültek elő: egy 1990-es Szürke Nintendo World Champions cartridge olyan tökéletes állapotban, melyről Rob később azt mondta, „még csak képen sem látott ehhez hasonlót". (Előző számunkban írtam róla: 1 millió forintot is megér jelenleg.) Ezután a férfi elővett még egy 1991-es Nintendo Campus Challenge és egy 1994-es Powerfest



1500 dollárt is fizetnek a gyűjtők ezért az Earthbound NES cartridge-ért.

kazettát is, majd a heverőre hajította őket. Ma mindkettő szinte megfizethetetlen érték! Rob ekkor úgy döntött, beavatja az eladót, mert a korrektség ezt kívánja. Elmondta neki, hogy amit itt lát, az borzalmasan sokat ér, és ha akarja, ő majd eladja a holmit, majd elfelezik a pénzt. A férfi ekkor meglepő dolgot mondott: ő bizony ebbe az üzletelésbe nem akar belefolyni, mert valamikor az amerikai Nintendónak dolgozott, és szeretne ismeretlen maradni. Erre Rob a következő ajánlatot tette: az egész „árukészletet" átveszi ezer dollárért (kb. 200 ezer forint), és soha senkinek egy szót sem szól róla, hol szerezte a kincseket. Meg is egyeztek. Rob csak otthon nézte át tüzetesen, mire is tette rá a kezét. Az 1991-es Campus Challenge később 14 ezer dollárért kelt el egy aukción. Az 1994-es Powerfestért 10 ezer dollárt fizetett egy gyűjtő négy hónappal később. Az NWC Gray cartridge 5 ezer dollárért talált gazdára. Rob gyakorlatilag 1040 dollárt adott ki a cuccokért, és ennek az összegnek a 48-szorosát sikerült inkasszálnia az eBay-en!

Nos kedves olvasó, láthatod: fantasztikus kincsek bárhol, bárkinek a kacattárából előkerülhetnek. Nem kell ahhoz Amerikáig elmenni, hogy olyan cuccokra lelj, amik gyűjteményed ékkövei lehetnek. Emlékszem azokra az időkre, amikor „bizonyos cégek" tucatszám dobtak ki a szemétbe MegaDrive és SNES kazettákat, kontrollereket, Amiga és C64 lemezeket, vagy amikor a Budapesti Vidámpark szeméttelepén vascsővel verték szét az eredeti amerikai gyártmányú Phoenix és Vanguard játéktermi automatákat. A retro stuff az egyik embernek értéktelen szemét, a másiknak drágaság.

Te mikor néztél utoljára szét a pincétekben?





A Nintendo eredeti promóciós reklámjai.

Martin

Volt egy kisebb szerepcsere, elsőként Krisz reagált a beérkezett levelekre, s mire kézhez kaptam, elég gazdagon feltöltötte azt véleményével, nézeteivel. Tudjátok, a néha szurkálós, családbarát hozzáállásával. S persze az egyik mobilszolgáltató kedvenc ügyfele is egyben. Én jönnék, de magamat nem jellemezhetem ugyebár, meg ami jó, azon minek is… :) Az április elsejét vagy kevesen vállalták föl, vagy a nagytöbbség megússza kicsiben a napot. Utóbbi jellemző rám is inkább, netes hírt, egy jól előadott mesét azért be szoktam nézni néha (kösz Zsolty). No lássuk, az adott két téma mit váltott ki a levélírókból. RBaly *(Hát tehetek én arról, hogy nem bírom megállni a csacska kommenteléseim nélkül? Természetesen mindig szigorúan lágy szívmelengető gondolataimmal fűszerezve. Krisz)*

Ha egy embernek

az élete egy bizonyos meghatározó korszakáról kell, hogy meséljen akkor nehezen tudja elkezdeni. Ez épp olyan, mint egy 1000 darabos puzzle, közepéről nehéz lenne elkezdeni, így hát megkell találni azt a biztos pontot, ahol elkezdhetjük építeni a darabokat ami később egy csodás képpé formálódik. *(Azért nem a nemzet jövőjéről van szó - hogy egy volt kollégámat idézzem :) – de amúgy pont azt a metódust fogalmaztad meg, amit szoktam vélni egy cikk kapcsán egy komplex gondolatmenet papírra vetésénél. K)*

Amikor 1997-ben kaptam egy szürke masinát ami a PSX becenévre hallgatott...na én oda tenném az én első darabkámat. Rengeteg játékkal ismerkedtem meg, jó pár memória kártyát töltöttem meg....És mindezt miért? Mindenki maga dönti ezt el. Érdekes hogy ki miért, min, mivel játszik. Mert jó néha kikapcsolódni vagy épp levezetni a feszültséget úgy, hogy különféleképpen zúzzuk szét a másikat. Zombikat, démonokat darabolunk a barátod hátát fedezed egy háborúban, vagy épp tunningolt autónkban nyomjuk tövig a gázpedált. Jó érzés hogy egy másik ember bőrébe bújva esélyt kaphatunk arra, hogy megváltoztassunk egy egész fantázia világot,vagy csak az életének egy rövid részét végig követhetjük, akár beleszólhassunk. Én mindezekért tettem. Élveztem, hogy elmenekülhettem a világi gondok elől. *(Kb. amúgy ennyi és nem több a lényege az egésznek. A dolog talán ott kezd kissé mániákussá válni, mikor már művészi értékeket rendelünk puszta játékokhoz, mi több, talán még meg is sértődünk, ha valaki ezt nem érzi át. K)* ***(A lényege tényleg ez lenne, a kikapcsolódás, de ha némely esetben már annyira jó, szinte interaktív mozikat hoznak létre, az nem művészet valahol? RB)***

Futószalagon jöttek a játékok, amik egy része csodás új történetet mesélt el amin nevettem, sírtam, mérgelődtem hosszú órákon, éjjeleken át. Teltek a szép évek majd 2002-ben az út kettéágazott és dönthettem afelől, hogy melyik lesz a méltó utód. Gondolkodás nélkül választottam. PS2 felé vettem az irányt. Pár nekem fontos kaland, történet maradt befejezetlenül és tudtam, hogy vár rám a folytatás. *(Ez a baj, hogy mindig a nagy klasszikusok folytatásaiba vetjük bele hitünket, pedig ritkán hozzák vissza újra azt az élményt, amit az első és egyetlen… kivételek persze vannak. K)* ***(Vica versa, van aminek a második része tett csodát egy játékkal, előtte meg alig ismerték, szerették. RB)***

Megbánás nélkül folytattam utam a kicsit rögösebb úton a várva várt történet fejleményekben nem csalódtam, sok új számomra szép és érdekes történetet karakter ismerhettem meg ismét egy szebb vizuális élménnyel társulva, bár mintha az a bizonyos szalag kétszeresére gyorsult volna a minőség meg mintha csökkent. *(Egy szintén volt kollégám mesélte anno, hogy régen a Sony-nál rendszeres szokás volt, hogy a dolgozók egy kis ötletládába dobálták be elképzeléseiket, és mikor ezek megvalósultak, sorra jelentek meg olyan klasszikusok, melyre talán az egész mai divattrend épül, ma pedig zömmel csak a megfáradt folytatásokban dúskálunk. Épp ezért kéne tárt karokkal fogadni az olyan újító ötletetek, mint akár az Enslaved, még ha hamar le is csengett. K)* ***(Ennek anyagi oldala is van, mibe fektetsz, egy jól bevált dologba, vagy egy teljesen ismeretlenbe. Oké sok mindent fel lehet előre mérni, de pénz beszél, és sok játék címe gyakorlatilag márkanévvé nőtte ki magát. RB)***

De a fentebb említett élményt, amit az előd biztosított maximálisan tartotta. Néhol egyetlen játékkal 200+ órát hagytam magam mögött. Ismét teltek az évek és 2007-ben megint csak egy válaszút elé értem, de itt sem gondolkodtam mentem tovább a PS3 irányába. Talán ez már elkötelezettség? Hűség? Járva jól ismert, de már nagyon rögös utam befejezhettem egy nagyszerű történetet és jó érzés volt, hogy 10 éven át kísérhettem segíthettem egyik hősömet.

Sajnos a játék órák lecsökkentek a futószalag még gyorsabb lett a történetek silányak, semmit mondóak,és sokat kell kutatni egy jóért ami vissza hozza a régi érzést. Szolgáltatásban bővült ami talán kiegészíti vagy inkább teljessé teszi a kis miért is listám. Egy netes közösségre kaphattunk lehetőséget ahol összefuthatunk egy másik játékossal a világ bármely pontjáról. *(Igen igen, de ez tényleg olyan hatalmas és hosszantartó katarzis? Jó oké, lehet másoknak az, nem tudom, én alig egy év után eluntam ezt a netes közösség dolgot, inkább a single értékekre építek, vagy ha multi, akkor barátokkal egy szobában. K)* ***(Én kicsit másképp vagyok ezzel, persze kivételek adódnak, de ha haverokkal összeülünk, akkor inkább sörözés, a játék ráér, s sok barát ott is elérhető. RB)*** Ez izgalmassá tett pár játékot mert hát kihívásokat kaphatunk,megmutathatjuk mit is tudunk, barátságokat köthetünk vagy épp szerelembe eshetünk. *(Utóbbira a legkisebb az esély, de azért lehet próbálkozni, pláne japán vizeken. K)****(Nálunk Krisz, nálunk kicsi az esély, de nem kell Japánig menni, hogy gyakoribb példákat találj rá. RB)*** A vizuális élmény ismét jobb lett. Talán emiatt megy a történet, karakterek rovására? Vagy az igények változtak meg? Vagy csak szimplán én? ***(Kicsit ez is, az is. RB)*** Az az érzés ami az elején volt a hosszú út során megkopott, de nem adom fel ballagok tovább hátha egyszer vissza tér. *(Szerintem, ha a nagy kavalkádból kiszűrjük azt a számunkra havi 1 - max 2 - értékes játékot, amit úgy igazán ki is vesézünk, akkor minden marad a régiben. K)* Örülök, hogy ezt az utat követtem, mert így kialakult egy közös múlt. A kirakósom még messze nem teljes de a kép már kezd körvonalazódni. Lassan, Idővel összeáll.

Az én áprilisi történetem

több mint 10 éves. Akkoriban zajlott a koszovói háború, és a szüleimmel kitaláltuk, hogy április elsején meglátogatjuk a nagyszüleimet koszovói menekültnek "öltözve", tudván hogy egyrészt mindketten nagy humanisták, másrészt nagyapám ki nem állhatja a vendégeket. *(Hány dioptriás szemüveget hordanak szegények, ha ezt beszo…. izé bevették?? K)* Anyukám rövid göndör haját simára nyalta, kalapot és szemüveget vett fel, hosszú ballonkabáttal takarta az alakját, ő lett az apa, én 14 éves kamasz fiúvá változtattam magam (ha nem derült volna ki, lány vagyok) *(Nem derült ki, de kíváncsivá tettél. K)* ***(Hát az agyam elszáll. RB)***, húgom szőke haját barnára mázoltuk, kisöcsém pedig kiskendő alól kikandikáló hosszú göndör fürtöket kapott és az ölemben cipeltem őt, mintha kimerült volna a nagy utazástól. Nagymamám nyitott kaput és igencsak zavarba jött, mikor anyukám röhögő-görcsét sírássá és akcentussá torzítva motyogta neki : "Koszovó, Koszovó…. csák egy náp… kicsi étel…". Nem sokáig bírtuk, mind elnevettük magunkat, lebuktunk, de aztán nagymamám belement a játékba és kihívta nagypapánkat is. Anyukám neki is hajtogatni kezdte tört magyarsággal: "csák egy éjszáká… kicsi étel… éhes gyerek…". Élethűek lehettünk, mert a nagypapa azonnal ijedten magyarázkodni kezdett: "Nem lehet, nincs hely" Mikor anyukám már nem tudta sírássá álcázni a röhögését (pedig folytak a könnyei) és mi is elnevettük magunkat a saját hangunkon, nagyapám még mindig csak forgatta a fejét, hogy milyen furcsán viselkednek ezek a menekültek. Utólag bevallotta, hogy fejben már felelevenítette perfekt szerb nyelvtudását és lázasan kereste a szavakat, amivel udvariasan elküldhet bennünket. Miután lelepleztük magunkat, egy órán át káromkodott, hiszen addig ő volt a család fő átverője, nem kellett neki hozzá április elseje. Hát most "akasztották a hóhért", évekig emlegette és soha többé nem próbált minket megviccelni.

Ez az én áprilisi történetem. *(Először nem tudtam hova tenni a történetet, majd zsibbadtra vakargattam a búrámat, mire rájöttem, hogy Baly is dobott fel levelezési témát, nevezetesen áprilisi szívatások. Jópofa sztori, szeretem az ilyen meghitt szívmelengető családi élményeket. K)*

Manó

Üdv Krisz és Baly!

Net hiányában az utóbbi időben nem nagyon tudtam fent lenni a fórumon, úgyhogy gondoltam küldök valamit, csak hogy halljatok rólam. Jelenleg f*s*k. *(Írd ki face-re, tuti kapsz 20 like-ot. K)* Na jó, most éppen nem, de nagyjából 10 perces időközönként látogatom meg az árnyékszéket. *(Túl sokat zabálsz, esetleg gyümölcslével öblíted le a tejet. K)* Ilyen állapotban nagyon nehéz gondolkodni, ezért ugyanazt a sztorit veszem elő, amit már egyszer online előadtam. 3-4 éve...nem is volt az olyan rég! Na szóval a játék a God of War. Már csak az a köcsög égőfejű hadisten van hátra, a neve azt hiszem Árész, de gyakran keverem Hádésszel,



szóval nem vagyok benne biztos. Legnehezebb fokozat, isten mód. Szeret(t)em a kihívást. Az első menet egyszerű, amikor azonban Kratos "megszédül" és a sok genyó-Kratost kell kinyírni, hááát...elszállt az agyam! Végülis aztán a villámvarázslat folyamatos ismételgetésének köszönhetően összejött. Már csak az utolsó menet van hátra. Egy egyszerű vaskarddal szétszúrkálni egy istent embertpróbáló feladat, de én ritkafajta vagyok, úgyhogy összejön, de több, mint egy óra után. Katarzis! Örömünnep! Energiaitalom megbontom hirtelen. Árész ordít, visít, kettécsaptam a tüdejét! Van egy jelenet, amikor kirobban, vagy mit tudom én, de nagyon elkezd vérezni a gyerek. Na nálunk ekkor ment el az áram. Életemben először - és utoljára - vágtam földhöz kontrollert, de ami még súlyosabb dolog, hogy izomból beleütöttem a tévébe, aminek csonttörés lett a vége. Így kivontam magam a forgalomból, de Árész hiába röhögött a markába, ez az eset csak elodázta pusztulását. A történet ugyanis happy end: felépülésem után alig egy óra alatt porrá zúztam szegényt. Ûgy kell neki.

Ez az eset úgy 2007 körül történhetett. Számomra ez az időszak egyik fénykora a videojátékoknak. *(Most gondolj bele milyen tudat alatti lelki sérülést, és egy életrevaló tramuát okozott volna, ha kihagyod. A visszatérő lázálmokról nem is beszélve. K)* Ekkor még volt pénz, mindig tudtam játszani, és jobbnál jobb programok jelentek meg a gépre. Persze, most is vannak kiváló játékok, de a magazin egy számát nézegetve csak két-három játéknál érzem azt, hogy "ez de kéne!", míg akkoriban mindig volt vagy 6-7 - mondjuk lehet nem is baj, így se tudok megvenni egyet se. *(Azért 1-2-re évente csak be tudsz ruházni használtan. K)* A másik ez előtt négy-öt évvel volt. Itt még PS1-el játszottam. *(2007 mínusz 4-5 év? Lassan illet volna már váltani PS1-ről. K)* Ekkoriban kezdtem igazán megszeretni a videojátékozást, olyan cuccok kerültek a kezeim közé, mint a

AIR MAIL

APPROVED

Metal Gear Solid, a Silent Hill vagy a Resident Evil. (Resi 2 is remélem. Hát ja, anno tényleg igazi kánaán volt. Ma már picit gáz ránézni arra a pixelhalmazra. Főleg úgy, ha egy totál ismeretlen PS1 címet látunk. K) Mellesleg itt vettem meg az első 576 Konzolomat is. *(2002-2003-ban? Akkoriban jött ki a Gamecube és az Xbox, jó kis idők voltak azok is. K)* ***(Resi 2 FTW! RB)*** De vége. Ennyi. Kezd a levél túl hosszú és túl unalmas lenni. *(LOL! K)* De nem...még valamit el kell mondanom! Azt írtam, csak szerettem a kihívást. Nem tudom miért, de manapság valahogy "elcasualosodtam". Régen nem ismertem lehetetlen, manapság már elég sokat. A fejtörők sem mennek, még a legegyszerűbbek sem. 12 évesen okosabb voltam? Na de most már tényleg vége, sziasztok, lépek a retyóra! *(Lehet több rostanyag kéne, állj le az epres shake-kel. K)*

Dani (Soul)

U.i.: Nem szoktam én önbizalomhiányos lenni, sőt, inkább az egoista jelzőt használják rám, csak valamiért mindig azt hiszem, hogy zseniálisan megfogalmazott, hihetetlenül frappáns és humoros levelek garmadájából kell kiválasztanotok azt a néhány szerencsést...aztán mindig beleolvadok



a tömegbe... *(Az önbizalomhiány, és hogy valaki reálisan ítéli meg magát, az két különböző dolog… de ha ez megnyugtat biztosan lesz, akinek bearanyozod a napját a cifraf*s*s sztoriddal K :)*

Nekem a következő Platformok

és játékok voltak meghatározóak.

C64:
-Creatures valaki???
Ilyen stuff sincs mégegy a piacon:)
-Mayhem in monsterland
-Turycan
-Dizzy ez se?? egy hetembe került kijutni a kunyhóból:)
(Megnéztem őket, jó kis retro feeling. K :)
PS1:
-Twisted Metal 2
Zúzós Game volt (szó szerint, csak úgy recsentek a joy-ok).:)
(Nálatok is? :) RB)
RPG-k közül az FF nem jött be. Talán a SteamPunk környezet, én a Középkort szeretem inkább.:)
-Suikoden ***(Ezt is osztom. RB)***
-Wild Arms Emlékszem csak az intró miatt ment a gép egy fél napot:)
imádom a zenéjét még mindig!!!
-Medal of Honor1-2
Kötelező címek voltak
-Silent Hill
Hülye zongorás feladat;)
(Érdekes select, persze irdatlan dömping volt a gépre K)
DreamCast: *(„Álom kaszt"?Az milyen szekta? K)*
- Record of Lodoss War
Kihagyhatatlan!!!
-Quake3 Arena!!!!
Konzolon, de nagy szám volt!!!
(Megvoltak, de RPG-kből voltak komolyabbak, sok más nagy DC-s címről nem is beszélve, no persze az egyetlen igazi Diablo klón tényleg csak az ROLW volt. A DC-s Q3 Arena nekem nem feküdt annyira, egyszerűen nem tudtam jól belőni, vagy túl könnyű volt, vagy túl nehéz, az Unreal Tournamentet viszont imádtam. K)
PS2
sokáig gyüjtöttem, de meglett ;)
Tekken5 el XD memókártya nélkül :_(
egy hétig, nyomtam a játék/újrakezdést, aztán egy végzetes pillanatban lerántottam szegényt az állványról :_C
Sose ébredt fel
Egyperces Néma Gyász!!!!
(Picit szűkös felhozatal… de a gépért őszinte részvétem. K)
Aztán később vettem egy X-et
-Halo 2 *(Csúcsgamma, de nekem nem hozta az első hangulatát. K)*
Must Buy ugye!!!
-DarkWach *(Korrekt a gen vége felé, de nem éppen egy dobogós FPS. K)*
Indián Lányka XD
-Black (Ütős és látványos, bár megítélése szubjektív. K)
Elit kommandós aki nem tud ugrani XD. De az átvezetők mindenért kárpótolnak.
Most 360-am van de inkáb PC-n játszok a Diablo2-vel online

És miért????
Mert a 8 órás játékidőnek már örülni kell!!!
8 óra és ráadásul, olyan könnyű némelyik játék hogy nem igaz!!!
Na de ezt majd egy másik Tisztátalan Firkálmányomban amivel A Szent Konzol Oldalait Szennyezném!!!
Remélem beférek a Konzoltációba bár tudom, hogy nem vagyok rá méltó!!!! *(Nem is, de őszinte bűnbánásodért jutalomban részesülsz, így kapsz még egy esélyt, hogy bizonyíts. K)* ***(Ha már felkent papként prédikálsz, ne zaklasd a lányokat. :) RB)***

Amano

Szebuuusz Konzol Magazin Team!

(SzeBKV?? Bakker le vagyok maradva! K)
Már régóta terveztem, hogy írok a csev … izé bocsánat, konzoltációba, és ma nem volt bent a főnök melóhelyen! Hehhe, valamivel el kell tölteni az időt. Kötelező (de igaz) nyalás következik: a magazin tök jó, időről-időre javul ezért huge respect! Martin retro rovata a kedvencem, aztán meg a Kibeszélő. A Jedi kollégátok legutóbbi írása nagyon betalált, minőségi írás volt, komoly tartalommal. Még sok ilyet! Az írók közül RBaly, HPeti, Szasa, Krisz és Szollár még a favoritjaim, és mielőtt Krisz pajtás megszólalna: igen, ilyen sorrendben! LOL! *(Nem baj, úgyis fentről lehet nagyot esni, Szasa Bermuda cikke amúgy is rámhozta a parát! K)* Kötelező nyalásnak vége, most pedig jön a light-os kekeckedés. Két dolog zavar mindösszesen: az első, hogy a GamerGirl-ben miért nem bikiniben vagy fehérneműben vannak a lányok; *(Azért, mert a Gamer Girl rovatnak az ég adta világon semmilyen köze sincsen bármilyen nemű szexuális célzathoz, mindössze annyit szeretne maximálisan kulturáltan és objektív formában prezentálni, hogy bizony a gyengébbik nem is mutat érdeklődést a játékipar iránt, amit nagyon szívesen ki is fejteném egy hosszas esszé keretében, ha nem vonná el a figyelmem az a fránya repedező plafon… K)* ***(Nem rossz ötlet, a strandon is látsz bikinis nőket, és mégsem rontanak meg senkit. RB)*** a második pedig hogy a PSN/XBLA játékokat miért nem pontozzátok? *(Ehhez az elvhez még én ragaszkodtam a magazin kezdeténél, de a többiek is egyetértettek. Egy árkád játék, pláne egy klasszikus cím - pl. Pac-Man - átirata korántsem annyira kategorizálható, és személyenként más a megítélése. K)* Node mindegy, e nélkül is f*sz* a lap, talán idővel ezek az álmaim is megvalósulnak. Ha választanotok kell, melyik kérésemet teljesítsétek először, akkor mindenképp a girl-ös a fontosabb!!! *(Szerintem neked a google lehetne a legjobb barátod. K)*
Az ehavi megadott témára reagálva, hát nekem elég érdekesen telt az április 1-e! Megszívtam is, meg én is szívattam. *(Ez a szórend is csak áprilisi tréfa lehet! K)* Fő hobbim a blogolás, és szerencsére már hivatásom is egyben. Az egyik nagyobb hírportál szponzorációját élvezem. Április 1-én egyik kedves barátom, úgy megszívatott e témával, mint annak a rendje. Reggel gyanútlanul bekapcsolom a laptopot, első körben jönnek a közösségi oldalak, majd rám ír a chat-en, hogy rossz híre van. Mégpedig, hogy most hallotta, hogy indulni fog egy konkurens blog, ami pont az én témámmal fog foglalkozni. De ezeket jó hosszasan ecsetelte, nem volt bennem semmi kétely. Hirtelen megállt bennem a sz*r is! A hülyéje még fokozta is, hogy 2 hét múlva már indul is, és hogy nagyon pénzes emberek állnak mögötte, szóval van támogató bőven. Plusz, hogy ő neki ajánlottak ott pozíciót, de az én blogomat ki nem állhatják, és elsődleges céljuk, hogy azt lealázzák. Ekkor már vagy 5 évet öregedtem! Még kontrázott azzal, hogy jövő héten lesz egy hatalmas lauch party-ja az egésznek, ahol az X-Faktorosok lesznek a sztárvendégek és még egy különleges hírességet is meghívtak. Tűkön ültem, hogy Kit-kit??? Majd írja, hogy az April's Fool blogjának a vezető bloggerét! Halljátok, nem esett még le ekkor sem, hanem vadul elkezdtem google-ezni erre a blogra!!! *(Na jó, ez LOL! K :)* ***(Én még nem is nevettem addig, hogy Google, és találati lista közelítő tippjei se segítettek a felismerésben. :) RB)*** Majd írtam, hogy vazze hol van ez a blog, mert nem találom sehol?! Ekkor írta, hogy nézzem már meg a mai dátumot. GIGALOL, FACEPALM, OMG meg minden lejátszódott. Ennyire még nem szívtam be semmit! Talán azért, mert egyébként én nem szoktam ezzel a dátummal és a hozzá fűződő szokással törődni. Aztán ezen bedühödve, gondoltam valahogy le kell vezetnem a feszültséget, nehogy már csak az én fejemen villogjon a lúzer felirat. Főnökeimet csontra megszivattam ezzel. Picit anyáztak, de aztán ők is végig szívták mindenki vérét ezzel az aljas sztorival. Milyen szép dolog is a káröröm?! Aztán gondoltam az asszonyt is megviccelem, beadtam neki, hogy egy régi exem jelentkezett, hogy terhes. De itt gyorsan lefújtam a dolgot, ne hogy komolyabb patália legyen. *(Veszélyes a tűzzel játszani. K)* Még pont időben, így csak egy jó nevetés lett belőle, meg hogy majd ezt visszakapom. És a végén, a hab a tortán az volt, mikor a „Fészen" átállítottam a kapcsolati státuszomat egyedülállóra. Csak úgy záporoztak a kommentek, hogy mif*sz van, mi meg az asszonypajtással jókat vigyorogtunk. *(Csak aztán nehogy lefagyjon a mosoly, ha valaki a híren felbuzdulva megírja priviben, hogy ő ezt már hetek óta tudja, és hogy bevallja volt egy kis afférja a pároddal… K)* Mókás volt, hogy próbált mindenki információt szerezni, majd vigasztalni, de ugyanakkor jól is esett, hogy ilyen sokan törődnek velünk. Éjfélkor azért bejelentettem, hogy ez volt a Kész átverés! *(Ismered a tipikus „volt egyszer egy barátom" kezdetű horrorsztorikat? Na szóval volt egyszer egy barátom, ő is ezzel szórakozott… K)*
Szóval, nagyjából így történt az idei Április 1. Eseménydús volt, de az biztos, hogy jövőre sokkal jobban fogok figyelni erre a dátumra. Remélem, leközlitek a levelem. További sok sikert, bikinis gémer görlöket, s csak így tovább!!!

Rezsó *(Nem elírás! RB)*

Köszönöm mindenkinek ismét, akik írtak nekünk a Konzoltációba. A végére hagytam azt, mit terveztem én kihírezni, de mivel több helyen sokan félreértették a tréfát, nem húztam meg, mert még elhiszi valaki. A rovatok jöttek volna le kifordítva, pár enyhébb példa: Kibeszélő helyett Bebeszélő, amelyben mindenféle szokásra ráveszünk titeket, mert az a jó. Művelődj helyett züllj él – magáért beszél, s mindennapi ereklyéink újra, mint a fellelhetetlen FIFA vagy COD sorozatok. Krisz se maradt volna ki, a pár „filléres" adamantium kábelek helyett a maximálisan olcsó, pozdorjából, papírból készült dolgokról kellene ajánlásokat írnia.

Témának a most felvetettekből válogatnék: a mai játékok tényleg rosszabbak, vagy az elvárásaink nőttek? A futószalagon érkező éves megjelenéseket nem kötelező megvenni, miért tesszük mégis? Az online játék, vagy barátokkal offline multiplayer a jobb (az idő eltölthető jobb dolgokkal is néha)? Fejtsétek ki bővebben, mit gondoltok a mai trendekről, mit hoznátok be újként, mit kukáznátok, s mit rántanátok vissza a múltból? Ez elegendő lesz. Leveleiteket továbbra is a konzoltacio@konzol.eu-ra, valamint a kiadó postacímére várjuk.

(Jó kis téma, és már én is kitaláltam valamit, de maradjon meg a kövi hónapra. Egyébiránt jó kis sztorikat olvashattunk, a turbósított anyagcseréjű kolléga különösen mély nyomot hagyott bennem. Aktuális áprilisi tréfáról nem tudok, mélyebb játékos sztorikról pedig most nem akarok helyhiány miatt irkálni, de nagy általánosságban single-ben engem valahogy azok az élmények fogtak meg igazán, mikor szimplán nem érdekelt éjjel – vagy hajnal - hány óra van, egyszerűen nem tudtam letenni a gammát. Mindenkori – évekig tartó - best of multiplayeres élményeimet barátokkal pedig 3 címszóval jellemezném: Halo: Combat Evolved, system link és Blood Gulch pálya! K)

Ciao!
RBaly és Krisz

KÖVETKEZŐ SZÁMUNKBÓL

WWW.KONZOL.EU

Konzol - a videojáték magazin
info@konzol.eu - www.konzol.eu
ISSN 2061-8808
Megjelenik havonta

Szerkesztőség:

Főszerkesztő:
Rónyai Balázs rbaly@konzol.eu

Szerkesztő:
Raj Krisztián rajkrisz@konzol.eu

Grafika és tördelés:
Fekete Zoltán fekete.zoltan@konzol.eu

Gazdasági igazgató:
Martin martin@konzol.eu

Laptulajdonos:
Morvay Péter morvay@konzol.eu

Hirdetésfelvétel:

Morvay Péter morvay@konzol.eu

Kiadó:

Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest Visonta u 1-2.

Terjesztés:

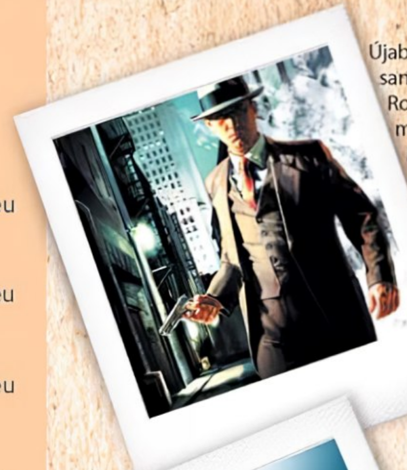
Lapker Zrt. és alternatív terjesztők

Előfizetés:

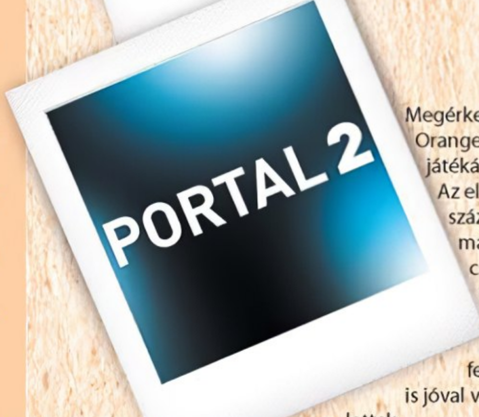
Konzol Magyarország Kft.
1151 Budapest, Visonta u 1-2.
www.konzol.eu/elofizetes.php
elofizetes@konzol.eu

A LEGO láz kíméletlenül tör előre, és végül elérte Jack Sparrow-ék Disney sorozatát is. A Karib-tenger kalózait ismerve pedig még több humorban gazdag kalandokra és szokás szerint megannyi fejtörőkre számíthatunk egy igazi belevaló fantasy világban.





Újabb sikergyanús sandbox játék a Rockstar kiadásában, méghozzá a Mafia, valamint a Godfather képi világának stílusában, ám ezúttal nem a rosszfiúk, hanem a zsernyákok és detektívek oldalán állva.



Megérkezett az Orange Box logikai játékának folytatása is. Az előd után több száz évvel játszódó második rész nem csak hosszabb szórakozást nyújt, de a logikai feladványok is jóval változatosabbak lettek.



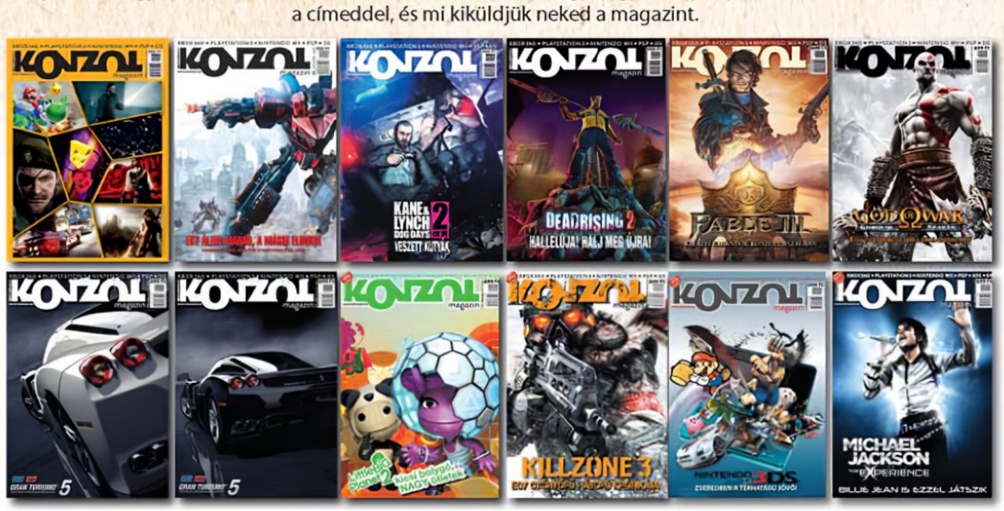
A 3DS egyik legígéretesebb címe érkezik hozzánk, a gép képességeit széles skálán prezentáló logikai, félárkád tengeralattjárós szimulátor személyében, mely számos különféle küldetéssel szórakoztat majd minket, természetesen 3D-ben.

Múlt havi nyereményjátékunk nyertesei:

Nintendo Wii táskát nyert: Balázs Dávid (Budapest)
Yakuza 4 játékot nyertek: Bori János Ferenc (Vecsés), Hasilló Júlia (Budapest), Konrád Barnabás (Budapest), Nagy Olivér (Budapest)
DC Universe Online játékot nyertek: Horváth Zsolt (Budapest), Nánási Tamás (Debrecen), Kelemen Szabolcs (Salgótarján), Takács Gabriella (Budapest)

Amennyiben lemaradtál volna valamelyikről, a kiadótól megrendelheted az eddig megjelent magazinokat, darabonként **599 Ft*** -os áron!

Dobj nekünk egy levelet elektronikus (elofizetes@konzol.eu), vagy hagyományos postaládánkba a neveddel és a címeddel, és mi kiküldjük neked a magazint.



A lap korábbi számait a Console Corner-ben is megveheted a mostani mellett, szintén ***599 Ft***-ért.

** A Konzol Magazin 2010-es számait most akciós áron megvásárolhatod. A részletekért lapozz a 21. oldalra.*


MICHAEL JACKSON
THE EXPERIENCE
HIS music HIS moves YOUR EXPERIENCE
29 VILÁGSIKER
Bad • Beat It • Billie Jean • Smooth Criminal • Thriller
Black or White • Earth Song • Don't Stop 'Til You Get Enough
Blood on the Dancefloor • Remember the Time
Can't Stop Loving • They Don't Care About Us • és sok más**!
Megjelenéskor ajándék "Another part of me" dallal!
12
www.pegi.info
További információk: MichaelJackson-TheExperience.com
KINECT for XBOX 360
PlayStation Move
PS3
Csatlakozz hozzánk!
facebook
www.facebook.com/michaeljacksontheexperience
UBISOFT
TRIUMPH INTERNATIONAL, INC.